



SMA

MODUL PELATIHAN PENINGKATAN KOMPETENSI

BERBASIS KECAKAPAN ABAD 21

Guru Sekolah Menengah Atas
ANTROPOLOGI



PUSAT PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA
2019



Modul Pelatihan

Peningkatan Kompetensi

Berbasis Kecakapan Abad 21

GURU SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA)

ANTROPOLOGI

Penulis:

Indrijati Soerjasih S.Sos., M.Si.

Usman Effendi S.Sos., M.Pd.

Penelaah:

Anggaunita Kiranantika, M. Sosio

Nina Safrina, A. Ant.

Tata Letak:

Widijanto Judono, S.Sos., M.Sosio.

Copyright © 2019

Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan

Pendidikan Kewarganegaraan Dan Ilmu Pengetahuan Sosial

Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengopi sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

DAFTAR ISI

	Hal
DAFTAR ISI	2
DAFTAR GAMBAR	4
DAFTAR TABEL	4
PENGANTAR	6
A. Latar Belakang	6
B. Tujuan	7
C. Peta Kompetensi	7
D. Ruang Lingkup	10
MATERI 1: PEMBELAJARAN KECAKAPAN ABAD 21	11
A. Kompetensi	11
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	11
C. Uraian Materi	11
D. Aktivitas Pembelajaran	19
E. Referensi	22
MATERI 2: ANALISIS MATERI	23
A. KOMPETENSI	23
B. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	23
C. URAIAN MATERI	23
D. Aktivitas Pembelajaran	49
E. Referensi	50
MATERI 3: MASYARAKAT DAN KEBUDAYAAN	51
A. Kompetensi	51
B. Indikator	51
C. Materi	51
D. Aktivitas Pembelajaran	72



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

E. Referensi	72
MATERI 4: UNSUR-UNSUR UNIVERSAL BUDAYA	75
A. Kompetensi	75
B. Indikator	75
C. Uraian Materi	75
D. AKTIVITAS PEMBELAJARAN	90
E. Daftar Pustaka	91
MATERI 5: GLOBALISASI DAN MODERNISASI	92
A. Kompetensi	92
B. Indikator	92
C. Uraian Materi	92
D. Aktivitas Pembelajaran	109
E. Referensi	109
MATERI 6: PERUBAHAN SOSIAL DAN BUDAYA	111
A. Kompetensi	111
B. Indikator	111
C. Uraian Materi	111
D. Aktivitas Pembelajaran	119
E. Referensi	119
MATERI 7 : INOVASI METODE DAN MEDIA PEMBELAJARAN	121
A. Kompetensi	121
B. Indikator	121
C. URAIAN Materi	121
D. Aktivitas Pembelajaran	162
E. Referensi	162
MATERI 8: PENILAIAN HOTS DAN PENGEMBANGAN RPP	164
A. KOMPETENSI	164
B. INDIKATOR	164



C. URAIAN MATERI	165
MATERI 9: PEMANTAPAN KEMAMPUAN MENGAJAR	
ANTROPOLOGI	200
A. Kompetensi	200
B. Indikator	200
C. Materi	200
D. AKTIVITAS PEMBELAJARAN	208
E. REFERENSI	208

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Bagan Kecakapan Abad 21	18
Gambar 2. Diagram Langkah-Langkah Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek	131
Gambar 3. Proses Komunikasi	147

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Proses Kognitif Sesuai dengan Level Bloom	13
Tabel 2. Kata Kerja Operasional Ranah Kognitif Bloom	15
Tabel 3. Kompetensi Lulusan Berdasarkan Elemen-Elemen yang Harus Dicapai	24
Tabel 4. Kompetensi Lulusan Secara Holistik	25
Tabel 5. Dimensi Sikap	27
Tabel 6. Dimensi Pengetahuan	28



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

Tabel 7.	Dimensi Keterampilan	30
Tabel 8.	Ruang Lingkup Materi Antropologi	33
Tabel 9.	KI/KD Mata Pelajaran Antropologi	36
Tabel 10.	KI/KD Mata Pelajaran Antropologi Kelas X	40
Tabel 11.	KI/KD Mata Pelajaran Antropologi Kelas XI.....	42
Tabel 12.	Matriks Pemilihan Media Pembelajaran	154



PENGANTAR

A. LATAR BELAKANG

Antropologi merupakan salah satu muatan kurikulum pendidikan dasar dan menengah sebagaimana diamanatkan dalam Pasal 2, Pasal 3, dan Pasal 37 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Penjelasan Pasal 37 “... dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air”. Berdasarkan rumusan tersebut, telah dikembangkan Mata pelajaran Antropologi yang diharapkan dapat menjadi wahana edukatif dalam mengembangkan peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia. Untuk mengakomodasikan perkembangan baru dan perwujudan pendidikan sebagai proses pencerdasan kehidupan bangsa dalam arti utuh dan luas.

Mata pelajaran Antropologi, secara utuh bersama mata pelajaran lainnya, sudah dimuat dalam semua ketentuan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) turunan dari Peraturan Pemerintah Nomor 32 tahun 2013 yang merupakan Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan. Ketentuan tersebut berkaitan dengan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum, Silabus, Buku Teks Peserta didik dan Buku Pedoman Guru, serta Pedoman Implementasi Kurikulum. Dengan kata lain tentang apa, mengapa, dan bagaimana mata pelajaran Antropologi secara imperatif berkedudukan dan berfungsi dalam konteks sistem pendidikan dan kurikulum secara nasional sudah didukung dengan regulasi yang sangat lengkap.



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

B. TUJUAN

Setelah mempelajari modul ini, diharapkan peserta diklat mampu:

1. Mengembangkan pembelajaran berorientasi kepada keterampilan berpikir tingkat tinggi
2. Menguasai konsep, materi, struktur pola keilmuan, dan ruang lingkup antropologi.
3. Menguasai konsep perangkat pembelajaran.
4. Mempraktekkan kemampuan mengajar antropologi

C. PETA KOMPETENSI

Peta kompetensi modul Antropologi 2018 ini adalah:

1. Pembelajaran Kecakapan Abad 21
 - 1.1. Menjelaskan Pembelajaran Pembelajaran Abad 21
 - 1.1.1 Menjelaskan konsep berpikir tingkat tinggi
 - 1.1.2 Menjelaskan kompetensi keterampilan 4C (*Creativity, Critical Thinking, Collaboration, Communication*)
 - 1.1.3 Literasi
2. Analisis Materi
 - 1.1 Menganalisis materi berdasarkan KI dan KD
 - 1.1.1 Menganalisis materi berdasarkan KI dan KD
3. Masyarakat dan Kebudayaan
 - 3.1 Menjelaskan konsep dasar masyarakat
 - 3.2 Menjelaskan konsep dasar kebudayaan
 - 3.3 Menganalisis hubungan antara masyarakat dan kebudayaan
4. Unsur-Unsur Kebudayaan Universal
 - 4.1 Menganalisis unsur-unsur universal budaya
 - 4.1.1 Menjelaskan konsep dasar unsur-unsur universal budaya
 - 4.1.2 Menganalisis hubungan antar unsur universal budaya



4.1.3 Menganalisis hubungan antar unsur universal budaya

5. Globalisasi dan Modernisasi

5.1 Menjelaskan konsep dasar globalisasi

5.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi

5.1.2 Mengidentifikasi pengaruh globalisasi terhadap nilai-nilai budaya

5.1.3 Menjelaskan wujud globalisasi

5.1.4 Menjelaskan tantangan dan peluang dalam globalisasi

5.2 Mengidentifikasi pengaruh globalisasi terhadap nilai-nilai budaya

5.2.1 Menjelaskan modernisasi sebagai proses

5.2.2 Menjelaskan dampak modernisasi

5.3 Menganalisis hubungan antara globalisasi dan modernisasi

5.3.1 Menganalisis hubungan antara globalisasi dan modernisasi bagi masyarakat

6. Perubahan Sosial Budaya

6.1 Menganalisis perubahan social budaya

6.1.1 Menjelaskan konsep perubahan social

6.1.2 Menjelaskan konsep perubahan budaya

6.1.3 Mengidentifikasi faktor-faktor penyebab perubahan social budaya

6.1.4 Menjelaskan faktor-faktor pendorong perubahan social budaya

6.1.5 Menjelaskan faktor-faktor penghambat perubahan sosail budaya

6.1.6 Menganalisis dampak perubahan social budaya

6.1.7 Menganalisis hubungan sosial budaya dengan modernisasi dan globalisasi

7. Inovasi Metode dan Media Pembelajaran

7.1 Membuat inovasi metode dan media pembelajaran Antropologi



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

- 7.1.1 Menjelaskan konsep dasar tentang pendekatan, strategi, metode dan teknik sesuai teori
- 7.1.2 Menjelaskan tentang macam-macam pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran sesuai teori
- 7.1.3 Membuat inovasi, pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kecakapan abad 21
- 7.1.4 Menjelaskan konsep dasar media pembelajaran
- 7.1.5 Mengidentifikasi macam-macam media pembelajaran sesuai pedoman
- 7.1.6 Menjelaskan fungsi media pembelajaran sesuai dengan pedoman
- 7.1.7 Menganalisis kebutuhan media pembelajaran berdasarkan materi terpilih
- 7.1.8 Membuat media pembelajaran berdasarkan materi terpilih

8. Penilaian HOTS dan Pembelajaran Antropologi

- 8.1 Menjelaskan konsep dasar penilaian HOTS
 - 8.1.1 Mendeskripsikan konsep penilaian HOTS sesuai kaidah
 - 8.1.2 Menjelaskan prinsip penilaian sesuai pedoman
 - 8.1.3 Mendeskripsikan kriteria penilaian sesuai pedoman
- 8.2 Melaksanakan penyusunan kisi-kisi dan instrumen penilaian kelas
 - 8.2.1 Merumuskan indikator pencapaian kompetensi sesuai kaidah
 - 8.2.2 Merumuskan jenis penilaian sesuai indikator
 - 8.2.3 Merumuskan bentuk penilaian sesuai kriteria
 - 8.2.4 Merumuskan instrumen penilaian sesuai kriteria penilaian
 - 8.2.5 Merumuskan penskoran sesuai kriteria
- 8.3 Pembuatan soal berdasarkan kisi-kisi soal



- 8.3.1 Membuat soal berdasarkan kisi-kisi yang dibuat
- 8.4 Menjelaskan konsep dasar RPP
 - 8.4.1 Menjelaskan konsep dasar RPP yang memuat kecakapan abad 21
 - 8.4.2 Menjelaskan prinsip RPP yang memuat kecakapan abad 21
- 8.5 Menunjukkan komponen RPP
 - 8.5.1 Menjelaskan komponen RPP berdasarkan permendikbud nomor 22 tahun 2016
- 8.6 Membuat RPP
 - 8.6.1 Membuat RPP sesuai Permendikbud nomor 22 tahun 2016
- 9. Melaksanakan pemantapan kemampuan mengajar melalui *peer teaching*
 - 9.1 Menjelaskan prosedur pemantapan kemampuan mengajar.
 - 9.1.1 Mempraktekkan pembelajaran aktif sesuai dengan teori pembelajaran.
 - 9.1.2 Menjelaskan format pemantauan pelaksanaan pemantapan kemampuan mengajar
 - 9.1.3 Melaksanakan pemantapan kemampuan mengajar

D. RUANG LINGKUP

Ruang lingkup modul Antropologi 2019 berisi:

1. Pembelajaran Kecakapan Abad 21
2. Analisis Materi
3. Masyarakat dan Kebudayaan
4. Unsur-Unsur Kebudayaan Universal
5. Globalisasi dan Modernisasi
6. Perubahan Sosial Budaya
7. Inovasi Metode dan Media Pembelajaran Antropologi
8. Penilaian HOTS dan Pengembangan RPP



MATERI 1: PEMBELAJARAN KECAKAPAN ABAD 21

A. KOMPETENSI

Menjelaskan pembelajaran berbasis Kecakapan Abad 21.

B. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Setelah mengikuti kegiatan ini diharapkan peserta diklat dapat:

1. Menjelaskan konsep berpikir tingkat tinggi
2. Menjelaskan kompetensi keterampilan 4C (*Creativity, Critical Thinking, Collaboration, Communication*)
3. Menjelaskan konsep Literasi

C. URAIAN MATERI

Pembelajaran Berbasis Kecakapan Abad 21

Dalam rangkaiya menyeimbangkan tuntutan dijamin era milenya, pemerintah merancang pembelajaran abad 21 melalui kurikulum 2013 yang berbasis pada peserta didik. Peserta didik yang hidup pada abad 21 harus menguasai keilmuan, berketrampilan metakognitif, mampu berpikir kritis dan kreatif, serta bisa berkemuika atau berkolaborasi yang efektif.

1. Konsep berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skill*)

a. Pendahuluan

Pengembangan pembelajaran berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) merupakan program yang dikembangkan sebagai upaya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan



melalui Direktorat Jendera Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kualitas lulusan.

Program ini dikembangkan mengikuti arah kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang pada tahun 2018 telah terintegrasi dengan Penguatan Pendidikan Karakter dan pembelajaran berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS).

Pemerintah mengharapakan para peserta didik mencapai berbagai kompetensi dengan penerapan HOTS atau Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. Kompetensi tersebut yaitu berpikir kritis (*critical thinking*), kreatif dan inovasi (*creative and innovative*), kemampuan berkomunikasi (*communication skill*), kemampuan bekerja sama (*collaboration*) dan kepercayaan diri (*confidence*). Lima hal yang disampaikan pemerintah yang menjadi target karakter peserta didik itu melekat pada sistem evaluasi kita dalam ujian nasional dan merupakan kecakapan abad 21. Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (*High Order Thinking Skills/HOTS*) juga diterapkan menyusul masih rendahnya peringkat *Programme for International Student Assessment* (PISA) dan *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) dibandingkan dengan negara lain, sehingga standar soal ujian nasional dicoba ditingkatkan untuk mengejar ketertinggalan.

b. Konsep Berpikit Tingkat Tinggi

Resnick (1987) dalam Yoki, mendefinisikan keterampilan berpikir tingkat tinggi sebagai proses berpikir tingkat kompleks dalam menguraikan materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis, dan membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling dasar.

Aspek-aspek keterampilan berpikir tingkat tinggi meliputi: transfer of knowledge, critical and creative thinking, dan problem solving.

Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

- 1) Keterampilan berpikir tingkat tinggi sebagai *transfer of knowledge* erat kaitannya dengan keterampilan berpikir sesuai dengan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Tabel 1. Proses Kognitif Sesuai dengan Level Bloom

C1	L O T S	Mengingat	Mengambil pengetahuan yang relevan dari ingatan
C2		Memahami	Membangun arti dari proses pembelajaran, termasuk komunikasi lisan, tertulis, dan gambar
C3		Menerapkan/ Mengaplikasikan	Melakukan atau menggunakan prosedur di dalam situasi yang tidak biasa
C4	H O T S	Menganalisis	Memecah materi ke dalam bagian-bagiannya dan menentukan bagaimana bagian-bagian itu terhubung antarbagian dan ke struktur atau tujuan keseluruhan
C5		Menilai/ Mengevaluasi	Membuat pertimbangan berdasarkan kriteria atau standar
C6		Mengkreasi/ Mencipta	Menempatkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk keseluruhan secara koheren atau fungsional; menyusun kembali unsur-unsur ke dalam pola atau struktur

Sementara itu, melalui taksonomi yang sudah direvisi oleh Anderson dan Krathwool memiliki rangkaian proses-proses yang menunjukkan kompleksitas kognitif dengan menambah dimensi pengetahuan, seperti:



- a) Pengetahuan faktual. Memuat elemen-elemen dasar, biasanya merupakan simbol-simbol yang berkaitan dengan beberapa referensi konkret yang menyampaikan informasi penting.

Jenis pengetahuan faktual meliputi:

- i) pengetahuan terminologi, yaitu nama-nama dan simbol-simbol verbal dan nonverbal tertentu (contohnya: kata-kata, angka-angka, tanda-tanda, dan gambar-gambar)
- ii) pengetahuan yang detail dan elemen-elemen yang spesifik mengacu pada pengetahuan peristiwa-peristiwa, tempat-tempat, orang-orang, tanggal, sumber informasi, dan sebagainya

- b) Pengetahuan konseptual. Memuat skema-skema, teori-teori.

Jenis pengetahuan konseptual meliputi:

- i) Pengetahuan klasifikasi dan kategori meliputi kategori, kelas, pembagian, dan penyusunan spesifik yang digunakan dalam pokok bahasan yang berbeda
- ii) Prinsip dan generalisasi yang cenderung mendominasi suatu disiplin ilmu akademis dan digunakan untuk mempelajari fenomena atau memecahkan masalah-masalah dalam disiplin ilmu.
- iii) Pengetahuan teori, model, dan struktur meliputi pengetahuan mengenai prinsip-prinsip dan generalisasi-generalisasi bersama dengan hubungan-hubungan di antara mereka yang menyajikan pandangan sistematis, jelas, dan bulat mengenai suatu fenomena, masalah, atau pokok bahasan yang kompleks.

- c) Pengetahuan prosedural. Merupakan pengetahuan mengenai “bagaimana melakukan sesuatu”.



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

- d) Pengetahuan metakognitif. Merupakan kemampuan seseorang dalam belajar, yang mencakup bagaimana sebaiknya belajar dilakukan, apa yang sudah dan belum diketahui.
- e) Pengetahuan strategi, belajar memecahkan masalah.
- f) Pengetahuan diri

Tabel 2. Kata Kerja Operasional Ranah Kognitif Bloom (dalam Yoki:2019)

Mengingat (C1)	Memahami (C2)	Mengaplikasikan (C3)	Menganalisis (C4)	Mengevaluasi (C5)	Mencipta/ Membuat (C6)
Mengutip Menyebutkan Menjelaskan Menggambar Membilang Mengidentifikasi Mendaftar Menunjukkan Memberi label Memberi indeks Memasangkan Membaca Mengulang Mereproduksi Meninjau Memilih Menabulasi Memberi ode Menulis Menyatakan Menelusuri	Memperkirakan Menjelaskan Menceritakan Mengategorikan Mencirikan Merinci Mengasosiasikan membandingkan Menghitung Mengontraskan Menjalin Mendiskusikan Mencontohkan Mengemukakan Mempolakan Memperluas Menyimpulkan Meramalkan Merangkum Menjabarkan Menggali Mengubah Mempertahankan Mengartikan Menerangkan Menafsirkan Memprediksi Melaporkan Membedakan	Menugaskan Mengurutkan Menentukan Menerapkan Mengkalkulasi Memodifikasi Menghitung Membangun Mencegah Menentukan Menggambar Menggunakan Menilai Melatih Menggali Mengemukakan Mengadaptasi Menyelidiki Mempersoalkan Mengonsep Melaksanakan Memproduksi Memproses Mengaitkan Menyusun Memecahkan Melakukan Menyimulasikan Menabulasi Memproses Membiasakan Mengklasifikasikan Menyesuaikan Megoperasikan Meramalkan	Mengaudit Mengatur Menganimasi Mengumpulkan Memecahkan menegaskan Menganalisis Menyeleksi Merinci Menominasikan Mendiagramkan Mengorelasikan Meguji Mencerahkan Membagikan Menyimpulkan Menjelajah Memaksimalkan Memerintahkan Mengaitkan Mentransfer Melatih Menedit Menemukan Menyeleksi Mengreksi Mendeteksi Menelaah Mengukur Membangunkan Merasionalkan Mendiagnosis Memfokuskan memadukan	Membandingkan Menyimpulkan Menilai Mengarahkan Memprediksi Memperjelas Menugaskan Menafsirkan Mempertahankan Memerinci Engukur Merangkum Membuktikan Memvalidasi Mengetes Mendukung Memilih Memproyeksikan mengkritik Mengarahkan Memutuskan Memisahlkan menimbang	Mengumpulkan Mengabstraksikan Mengatur Menganimasi Mengategorikan Membangun Mengkreasikan Merencanakan Memadukan Mendikte Membentuk Meningkatkan Menanggulangi Menggeneralisasi Menggabungkan Merancang Membatas Memperbaiki Membuat Menyiapkan Memproduksi Memperjelas Merangkum Merekonstruksi Mengarang Menyusun Mengkode Megkombinasi Memfasilitasi Mengkonstruksi Merumuskan Menghubungkan Menciptakan menampilkan

2) Keterampilan berpikir tingkat tinggi sebagai *critical and creative thinking*

Berpikir kritis merupakan proses dimana segala pengetahuan dan keterampilan dikerahkan dalam memecahkan permasalahan yang muncul, mengambil keputusan, menganalisis semua asumsi yang muncul, mengambil keputusan, menganalisis semua asumsi yang muncul dan melakukan investigasi atau penelitian berdasarkan data dan informasi



yang telah didapatkan sehingga menghasilkan informasi atau simpulan yang diinginkan.

Tabel 3. Elemen dasar tahapan keterampilan berpikir kritis. (LAMPIRAN)

3) Keterampilan berpikir tingkat tinggi sebagai *problem solving*

Merupakan keterampilan pemecahan masalah. Setiap peserta didik akan memiliki keterampilan memecahkan masalah yang berbeda-beda dan dipengaruhi oleh beberapa faktor, misalnya latar belakang peserta didik, fokus permasalahan, dan sebagainya.

2. Kompetensi keterampilan 4C (*Creativity, Critical Thinking, Collaboration, Communication*)

Kompetensi keterampilan 4C (*Creativity, Critical Thinking, Collaboration, Communication*) merupakan keterampilan yang diidentifikasi sebagai keterampilan pembelajaran abad 21. Penerapan 4C dalam pembelajaran kurikulum 2013 jika benar-benar dilakukan di sekolah akan memberikan dampak yang luar biasa bagi anak bangsa dalam menghadapi tantangan hidup abad 21.

Creativity thinking and innovation. Peserta didik dapat menghasilkan, mengembangkan dan menimplementasikan ide-ide mereka secara kreatif baik secara mandiri maupun berkelompok.

Critical Thinking and problem solving. Peserta didik dapat mengidentifikasi, menganalisis, menginterpretasikan, dan mengevaluasi bukti-bukti, argumentasi, klaim, dan data-data yang tersaji secara luas melalui pengkajian secara mendalam, serta merefleksikannya dalam kehidupan sehari-hari

Collaboration. peserta didik dapat bekerjasama dalam sebuah kelompok dalam memecahkan permasalahan yang ditemukan

Communication. Peserta didik dapat mengkomunikasikan ide-ide dan gagasan secara efektif menggunakan media lisan, tertulis, maupun teknologi



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

Tabel 4. Indonesian Partnership for 21 Century Skill Standar (IP-21CSS)
(LAMPIRAN)

3. Literasi

Selain 4C, pemerintah melalui Kemendikbud juga meluncurkan program unggulan Gerakan Literasi Sekolah sebagai upaya pemerintah menjadikan pendidikan berkualitas dengan meningkatkan budaya literasi. Gerakan literasi sekolah yang bersifat partisipatif dan bertahap dengan mempertimbangkan kesiapan sekolah, kesiapan warga sekolah dan kesiapan sistem pendukung lainnya.

Literasi merupakan suatu proses yang kompleks yang melibatkan proses pembangunan pengetahuan sebelumnya, budaya dan pengalaman untuk mengembangkan pengetahuan baru dan pemahaman yang lebih mendalam. Literasi senantiasa mengiringi proses pendidikan dan sebagai sarana dalam mengenal, memahami, dan menerapkan ilmu yang didupatkannya dalam bangku sekolah.

Istilah literasi merupakan sesuatu yang terus berkembang atau terus berproses, pada intinya adalah pemahaman terhadap teks dan konteksnya sebab manusia berurusan dengan teks sejak dilahirkan, masa kehidupan, hingga kematian, Keterpahaman terhadap beragam teks akan membantu keterpahaman kehidupan dan berbagai aspeknya karena teks itu representasi dari kehidupan individu dan masyarakat dalam budaya masing-masing.

Komunitas sekolah akan terus berproses untuk menjadi individu ataupun sekolah yang literat. Untuk itu, implementasi gerakan literasi sekolah pun merupakan sebuah proses agar siswa menjadi literat, warga sekolah menjadi literat, yang akhirnya literat menjadi kultur atau budaya yang dimiliki individu atau sekolah tersebut.



Saat ini kegiatan di sekolah ditengarai belum optimal mengembangkan kemampuan literasi warga sekolah khususnya guru dan peserta didik. Hal ini disebabkan antara lain oleh minimnya pemahaman warga sekolah terhadap pentingnya kemampuan literasi dalam kehidupan mereka serta minimnya penggunaan buku-buku di sekolah selain buku-teks pelajaran. Kegiatan membaca di sekolah masih terbatas pada pembacaan buku teks pelajaran dan belum melibatkan jenis bacaan lain.

Indonesia berada di peringkat paling bawah pada hampir semua jenis kompetensi yang diperlukan orang dewasa untuk bekerja dan berkarya sebagai anggota masyarakat. Kondisi demikian ini jelas memprihatinkan karena kemampuan dan keterampilan membaca merupakan dasar bagi pemerolehan pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan sikap siswa. Oleh sebab itu, dibentuklah Satuan Tugas Gerakan Literasi Sekolah (GLS) sebagai salah satu alternatif untuk menumbuhkembangkan budi pekerti siswa melalui pembudayaan ekosistem literasi sekolah agar mereka menjadi pembelajar sepanjang hayat. (Satgas GLS Kemendikbud, 2016).

Berdasarkan uraian diatas, maka kecakapan abad 21 dapat diwujudkan dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Kecakapan Abad 21



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

D. AKTIVITAS PEMBELAJARAN

LK 1.1 Implementasi keterampilan abad 21 pada pembelajaran di sekolah

1. Berilah contoh proses pembelajaran antropologi yang sudah menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi!
2. Berilah contoh implementasi ketrampilan abad 21 pada mata pelajaran antropologi!
3. Isilah instrumen budaya literasi di sekolah Ibu Bapak berikut ini.

INSTRUMEN BUDAYA LITERASI SEKOLAH¹

Nama sekolah :
Alamat :
Alamat Web :
Telepon :
Surel (*email*) Sekolah :
HP kontak person :
dan surel

Berilah tanda cek (V) pada kolom “sudah” atau “belum” sesuai dengan kondisi di sekolah Ibu/Bapak! Pengisian centang “belum” dapat dilengkapi dengan catatan mengenai “masalah” yang dihadapi (kolom paling kanan).

NO	INDIKATOR	SUDAH	BELUM	MASALAH (JIKA BELUM)
1	Ada kegiatan 15 menit membaca yang dilakukan setiap hari (di awal, tengah, atau menjelang akhir pelajaran).			
2	Kegiatan 15 menit membaca telah berjalan minimal satu semester.			
3	Guru menjadi model dalam kegiatan 15 menit membaca dengan ikut membaca selama kegiatan berlangsung.			
4	Kepala sekolah dan tenaga kependidikan menjadi model dalam kegiatan 15 menit membaca dengan ikut membaca selama kegiatan berlangsung.			
5	Ada Tim Literasi Sekolah (TLS) atau tim sejenis yang dibentuk oleh kepala sekolah.			



NO	INDIKATOR	SUDAH	BELUM	MASALAH (JIKA BELUM)
6	Ada bahan kaya teks yang terpampang di tiap kelas.			
7	Ada bahan kaya teks yang terpampang di tiap kelas, koridor, dan area lain di sekolah.			
8	Ada poster-poster kampanye membaca untuk memperluas pemahaman dan tekad warga sekolah untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat			
9	Ada perpustakaan, sudut baca di tiap kelas, dan area baca yang nyaman dengan koleksi buku nonpelajaran yang dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan literasi.			
10	Perpustakaan sekolah menyediakan beragam buku bacaan (buku nonpelajaran: fiksi dan nonfiksi) yang diperlukan peserta didik untuk memperluas pengetahuannya dalam pelajaran tertentu.			
11	Kebun sekolah, kantin, dan UKS menjadilingkungan yang bersih, sehat dan kaya teks. Terdapat poster-poster tentang pembiasaan hidup bersih, sehat, dan indah.			
12	Peserta didik memiliki jurnal membaca harian (menuliskan judul bacaan dan halaman)			
13	Peserta didik memiliki portofolio yang berisi kumpulan jurnal respon membaca.			
14	Peserta didik memiliki portofolio yang berisi kumpulan jurnal respon membaca (ada standar minimal buku nonpelajaran setiap jenjang)			
15	Jurnal respon peserta didik dari hasil membaca buku bacaan dan/atau buku pelajaran dipajang di kelas dan/atau koridor sekolah			
16	Ada berbagai kegiatan tindak lanjut (dari 15 menit membaca) dalam bentuk menghasilkan respon secara lisan maupun tulisan (bagian dari penilaian nonakademik)			
17	Ada berbagai kegiatan tindak lanjut (dari 15 menit membaca) dalam bentuk			



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

NO	INDIKATOR	SUDAH	BELUM	MASALAH (JIKA BELUM)
	menghasilkan respon secara lisan maupun tulisan dalam pembelajaran (bagian dari penilaian akademik yang terintegrasi dalam nilai mata pelajaran)			
18	Kepala sekolah dan jajarannya berkomitmen melaksanakan dan mendukung gerakan literasi sekolah			
19	Ada penghargaan terhadap pencapaian peserta didik dalam kegiatan literasi secara berkala			
20	Ada kegiatan akademik yang mendukung budaya literasi sekolah, misalnya: wisata ke perpustakaan atau kunjungan perpustakaan keliling ke sekolah			
21	Ada kegiatan perayaan hari-hari tertentu yang bertema literasi			
22	Ada unjuk karya (hasil dari kemampuan berpikir kritis dan kreativitas berkomunikasi secara verbal, tulisan, visual, atau digital) dalam perayaan hari-hari tertentu yang bertema literasi			
23	Peserta didik menggunakan lingkungan fisik, sosial, afektif, dan akademik disertai beragam bacaan (cetak, visual, auditori, digital) yang kaya literasi—di luar buku teks pelajaran—untuk memperkaya pengetahuan dalam mata pelajaran			
24	Ada pengembangan berbagai strategi membaca (dalam kegiatan membaca 15 menit dan/atau dalam pembelajaran)			
25	Guru melaksanakan “strategi literasi dalam pembelajaran” dalam semua mata pelajaran			
26	Sekolah melibatkan publik (orangtua, alumni, dan elemen masyarakat) untuk mengembangkan kegiatan literasi sekolah.			
27	Sekolah berjejaring dengan pihak eksternal untuk pengembangan program literasi sekolah dan pengembangan profesional warga sekolah tentang literasi.			



E. REFERENSI

Satgas GLS Ditjen Dikdasmen. Strategi Dan Implementasi Literasi Sebagai Kecakapan Abad 21 Dalam Pembelajaran. 2018.

Yoki Aryana MT, dkk. Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. Dirjen GTK. Kemendikbud. 2019.



MATERI 2: ANALISIS MATERI

A. KOMPETENSI

Menganalisis materi berdasarkan KI dan KD.

B. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Setelah menerima materi ini, diharapkan peserta diklat mampu:

1. Menganalisis materi berdasarkan KI dan KD

C. URAIAN MATERI

ANALISIS MATERI

1. SKL, KI, dan KD

Standar Kompetensi Lulusan adalah kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Standar Kompetensi Lulusan merupakan salah satu dari 8 (delapan) standar nasional pendidikan sebagaimana yang ditetapkan dalam Pasal 35 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan, yang akan menjadi acuan bagi pengembangan kurikulum dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

2. Cakupan Kompetensi Lulusan

Penetapan pendekatan kompetensi lulusan didahului dengan mengidentifikasi apa yang hendak dibentuk, dibangun, dan diberdayakan dalam diri peserta didik sebagai jaminan yang akan mereka capai setelah menyelesaikan pendidikannya pada satuan pendidikan tertentu. Pendekatan kompetensi lulusan



menekankan pada kemampuan holistik yang harus dimiliki setiap peserta didik. Hal itu akan membawa implikasi terhadap apa yang seharusnya dipelajari oleh setiap individu peserta didik, bagaimana cara mengajarkan, dan kapan diajarkannya. Cakupan kompetensi lulusan satuan pendidikan berdasarkan elemen-elemen yang harus dicapai dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 3. Kompetensi Lulusan Berdasarkan Elemen-Elemen yang Harus Dicapai

DOMAIN	Elemen	SD	SMP	SMA-SMK
SIKAP	Proses	Menerima + Menjalankan + Menghargai + Menghayati + Mengamalkan		
	Individu	beriman, berakhlak mulia (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun), rasa ingin tahu, estetika, percaya diri, motivasi internal		
	Sosial	toleransi, gotong royong, kerjasama, dan musyawarah		
	Alam	pola hidup sehat, ramah lingkungan, patriotik, dan cinta perdamaian		
KETERAMPILAN	Proses	Mengamati + Menanya + Mencoba + Mengolah + Menyaji + Menalar + Mencipta		
	Abstrak	membaca, menulis, menghitung, menggambar, mengarang		
	Konkret	menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, membuat, mencipta		
PENGETAHUAN	Proses	Mengetahui + Memahami + Menerapkan + Menganalisa + Mengevaluasi		
	Objek	ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya		
	Subyek	manusia, bangsa, negara, tanah air, dan dunia		



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

Cakupan kompetensi lulusan satuan pendidikan secara holistik dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4. Kompetensi Lulusan Secara Holistik

DOMAIN	SD	SMP	SMA-SMK
SIKAP	Menerima + Menjalankan + Menghargai + Menghayati + Mengamalkan		
	pribadi yang beriman, berakhlak mulia, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial, alam sekitar, serta dunia dan peradabannya		
KETERAMPILAN	Mengamati + Menanya + Mencoba + Mengolah + Menyaji + Menalar + Mencipta		
	pribadi yang berkemampuan pikir dan tindak yang efektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret		
PENGETAHUAN	Mengetahui + Memahami + Menerapkan + Menganalisa + Mengevaluasi		
	pribadi yang menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan berwawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban		

Dari tabel di atas, cakupan kompetensi lulusan secara holistik dirumuskan sebagai berikut:

1. Kemampuan Lulusan dalam Dimensi Sikap:

Manusia yang memiliki pribadi yang beriman, berakhlak mulia, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial, alam sekitar, serta dunia dan peradabannya. Pencapaian pribadi tersebut dilakukan melalui proses: **menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan.**

2. Kemampuan Lulusan dalam Dimensi Keterampilan:



Manusia yang memiliki pribadi yang berkemampuan pikir dan tindak yang efektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret. Pencapaian pribadi tersebut dilakukan melalui proses: **mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyaji, menalar, dan mencipta.**

3. Kemampuan Lulusan dalam Dimensi Pengetahuan:

Manusia yang memiliki pribadi yang menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan berwawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban. Pencapaian pribadi tersebut dilakukan melalui proses: **mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisa, dan mengevaluasi.**

Perumusan kompetensi lulusan antarsatuan pendidikan mempertimbangkan gradasi setiap tingkatan satuan pendidikan dan memperhatikan kriteria sebagai berikut:

- a. perkembangan psikologis anak,
- b. lingkup dan kedalaman materi,
- c. kesinambungan, dan
- d. fungsi satuan pendidikan.

3. Kompetensi Lulusan Satuan Pendidikan

Standar Kompetensi Lulusan adalah kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Standar Kompetensi Lulusan digunakan sebagai acuan utama pengembangan standar isi, standar proses, standar penilaian pendidikan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, dan standar pembiayaan.

Kompetensi lulusan satuan pendidikan SMA/MA/SMK/MAK/Paket C diuraikan masing-masing berikut ini



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

DIMENSI SIKAP

Tabel 5. Dimensi Sikap

SD/MI/SDLB/ Paket A	SMP/MTs/SMPLB/ Paket B	SMA/MA/SMALB/ Paket C
RUMUSAN		
<p>Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, 2. berakarakter, jujur, dan peduli, 3. bertanggungjawab, 4. pembelajar sejati sepanjang hayat, dan 5. sehat jasmani dan rohani <p>sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, dan negara.</p>	<p>Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, 2. berakarakter, jujur, dan peduli, 3. bertanggungjawab, 4. pembelajar sejati sepanjang hayat, dan 5. sehat jasmani dan rohani <p>sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.</p>	<p>Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, 2. berakarakter, jujur, dan peduli, 3. bertanggungjawab, 4. pembelajar sejati sepanjang hayat, dan 5. sehat jasmani dan rohani <p>sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan internasional.</p>

Lulusan SD/MI/SDLB/Paket A; SMP/MTs/ SMPLB/Paket B; dan SMA/MA/SMALB/Paket C memiliki kompetensi pada dimensi pengetahuan sebagai berikut.



DIMENSI PENGETAHUAN

Tabel 6. Dimensi Pengetahuan

SD/MI/SDLB/ Paket A	SMP/MTs/SMPLB/ Paket B	SMA/MA/SMALB/ Paket C
<p style="text-align: center;">RUMAH KUNCI</p>		
<p>Memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar berkenaan dengan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ilmu pengetahuan, 2. teknologi, 3. seni, dan 4. budaya. <p>Mampu mengaitkan pengetahuan di atas dalam konteks diri sendiri, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, dan negara.</p>	<p>Memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berkenaan dengan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ilmu pengetahuan, 2. teknologi, 3. seni, dan 4. budaya. <p>Mampu mengaitkan pengetahuan di atas dalam konteks diri sendiri, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.</p>	<p>Memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks berkenaan dengan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ilmu pengetahuan, 2. teknologi, 3. seni, 4. budaya, dan 5. humaniora. <p>Mampu mengaitkan pengetahuan di atas dalam konteks diri sendiri, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, serta kawasan regional dan internasional.</p>



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

PENJELASAN	SD/MI/SDLB/ Paket A	SMP/MTs/SMPLB/ Paket B	SMA/MA/SMALB/ Paket C
	sendiri dan menggunakannya dalam mempelajari ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya terkait dengan diri sendiri, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa dan negara.	menggunakannya dalam mempelajari pengetahuan teknis dan spesifik tingkat sederhana berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya terkait dengan masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.	menggunakannya dalam mempelajari pengetahuan teknis, detail, spesifik, kompleks, kontekstual dan kondisional berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya terkait dengan masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan internasional.



Lulusan SD/MI/SDLB/Paket A; SMP/MTs/SMPLB/Paket B; dan SMA/MA/SMALB/Paket C memiliki kompetensi pada dimensi keterampilan sebagai berikut.

DIMENSI KETERAMPILAN

Tabel 7. Dimensi Keterampilan

SD/MI/SDLB/ Paket A	SMP/MTs/SMPLB/ Paket B	SMA/MA/SMALB/ Paket C
<p>Memiliki keterampilan berpikir dan bertindak:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. kreatif, 2. produktif, 3. kritis, 4. mandiri, 5. kolaboratif, dan 6. komunikatif <p>melalui pendekatan ilmiah sesuai dengan tahap perkembangan anak yang relevan dengan tugas yang diberikan</p>	<p>Memiliki keterampilan berpikir dan bertindak:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. kreatif, 2. produktif, 3. kritis, 4. mandiri, 5. kolaboratif, dan 6. komunikatif <p>melalui pendekatan ilmiah sesuai dengan yang dipelajari di satuan pendidikan dan sumber lain secara mandiri</p>	<p>Memiliki keterampilan berpikir dan bertindak:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. kreatif, 2. produktif, 3. kritis, 4. mandiri, 5. kolaboratif, dan 6. komunikatif <p>melalui pendekatan ilmiah sebagai pengembangan dari yang dipelajari di satuan pendidikan dan sumber lain secara mandiri</p>

Gradasi untuk dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan antar jenjang pendidikan memperhatikan:

- a. perkembangan psikologis anak;
- b. lingkup dan kedalaman;
- c. kesinambungan;
- d. fungsi satuan pendidikan; dan
- e. lingkungan.



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

4. STANDAR ISI Mata Pelajaran Antropologi

STANDAR ISI, KI dan KD Mata Pelajaran Antropologi

MATA PELAJARAN ANTROPOLOGI

KELOMPOK PEMINATAN BAHASA

A. Pengertian

Antropologi adalah salah satu mata pelajaran di sekolah menengah yang masuk dalam kelompok peminatan bahasa. Antropologi mengembangkan kemampuan peserta didik untuk mengkomunikasikan nilai-nilai budaya melalui perilaku, penggunaan artefak budaya dalam bentuk teks dan tradisi, serta karya lain berupa benda seni dan teknologi yang dihasilkan berdasarkan proses analisis dan evaluasi secara kritis, untuk melaksanakan fungsi sosial yang bermakna bagi lingkungan sosial-budaya dan alam di sekitarnya, didasarkan pada prinsip keberagaman, toleransi, empati, hubungan dan komunikasi antar budaya baik ditingkat lokal, nasional, maupun internasional.

B. Rasional

Antropologi mengkaji manusia dan cara hidupnya secara holistik baik sebagai makhluk biologi dan sosial budaya dari berbagai ruang dan waktu yang terbentuk melalui pertemuan manusia dan kebudayaannya yang beragam.

Dengan mempelajari antropologi diharapkan peserta didik mampu menggunakan ilmu antropologi sebagai pengetahuan dan keterampilan, serta menerapkannya dalam perilaku kehidupan sehari-hari untuk menyikapi secara positif tentang adanya keberagaman budaya, agama, religi/kepercayaan, adat, tradisi dan bahasa dengan menjunjung tinggi nilai-nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Pengenalan dan pemahaman mengenai antropologi dengan sendirinya dapat mengembangkan sikap toleran, empati, dan saling menghargai terhadap keberagaman budaya. Bertolak dari pemahaman tersebut mata pelajaran antropologi merupakan sesuatu yang perlu dipelajari peserta didik sebagai mata pelajaran dipeminatan bahasa.



Hal ini merupakan perwujudan rasa syukur bahwa keberagaman dalam kehidupan manusia merupakan anugerah dari Tuhan. Dengan munculnya kesadaran tersebut, peserta didik diharapkan terbiasa menerapkan dan mengimplementasikan rasa syukur tersebut sehingga memunculkan sikap toleran, empati, dan saling menghargai antar sesama sebagai upaya nyata untuk mewujudkan kehidupan masyarakat multikultur yang harmonis.

C. Tujuan

Mata pelajaran antropologi bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami ruang lingkup kajian antropologi;
- 2) Memahami dan menerapkan pendekatan dan metode kerja antropologi;
- 3) Memahami kebudayaan dan dapat memanfaatkannya untuk menyelesaikan berbagai masalah terkait dengan manusia dan kehidupannya sebagai makhluk biologi dan sosial budaya yang beraneka ragam.
- 4) Menelaah fenomena budaya, agama, religi/kepercayaan, tradisi dan bahasa dalam masyarakat multikultur
- 5) Mengaplikasikan hasil telaah terkait dengan budaya dalam masyarakat multikultur dalam kehidupan sehari-hari.
- 6) Menyajikan data dan informasi yang diperoleh melalui proses penelitian antropologi
- 7) Produktif dan responsif dalam menyikapi berbagai persoalan terkait dengan keberadaan budaya lokal, nasional, pengaruh budaya luar dan membina hubungan antar budaya
- 8) Menginternalisasikan nilai-nilai budaya sebagai pembentuk kepribadian yang toleran, empati, serta saling menghargai antar sesama untuk membangun kehidupan harmonis dalam masyarakat multikultur.



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

D. Lingkup Materi Antropologi

Ruang lingkup mata pelajaran Antropologi berdasarkan Permendikbud No.64 tahun 2013 Tentang Standar isi, meliputi aspek-aspek berikut:

Tabel 8. Ruang Lingkup Materi Antropologi

Tingkat Kompetensi	Kompetensi	Ruang Lingkup Materi
Tingkat Pendidikan Menengah (Kelas X-XII)	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan antropologi sebagai ilmu dan metode ilmiah. Mendeskripsikan dan menganalisis sistem nilai dan substansi kebudayaan. Mengkomunikasikan, dan menginternalisasikan nilai-nilai budaya dalam pembentukan karakter. Memiliki inisiatif untuk melakukan investigasi dan eksplorasi tentang keberagaman dan kesamaan manusia di Indonesia. Mendeskripsikan penggolongan sosial berdasarkan kriteria tertentu Mendeskripsikan strata sosial berdasarkan kriteria tertentu Menggunakan metode etnografi dalam institusi sosial 	<p>Ruang lingkup kajian Antropologi</p> <ul style="list-style-type: none"> Antropologi sebagai ilmu dan Metode. Hubungan antara manusia, perilaku, sikap dengan lingkungan kehidupannya. <p>Manusia, Masyarakat dan Kebudayaan</p> <ul style="list-style-type: none"> Keanekaragaman manusia Indonesia Kesamaan manusia Indonesia. Penggolongan sosial berdasarkan agama, etnik, gender, pekerjaan, dan desa-kota Strata sosial berdasarkan penghasilan, pendidikan, dan pangkat Unsur-unsur universal budaya etnis di Indonesia Menemukan perbedaan institusi-institusi sosial yang menunjukkan adanya keanekaragaman budaya



Tingkat Kompetensi	Kelas	Kompetensi	Lingkup Materi
5	X dan XI	<ul style="list-style-type: none"> - Menghargai dan bersikap toleran terhadap ciptaan Tuhan Yang Maha Esa yang berupa keberagaman budaya - Menggunakan antropologi sebagai ilmu dan metode ilmiah - Mendeskripsikan dan menganalisis sistem nilai dan substansi kebudayaan - Mengkomunikasikan, dan menginternalisasikan nilai-nilai - budaya dalam pembentukan karakter - Memiliki inisiatif untuk melakukan investigasi dan eksplorasi tentang keberagaman manusia, masyarakat, dan kebudayaan - Mengkomunikasikan, dan berpartisipasi aktif dalam membangun keharmonisan hidup bermasyarakat 	<p>Ruang lingkup kajian</p> <p>Antropologi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Antropologi sebagai ilmu dan metode - Hubungan antara manusia, perilaku, sikap dengan lingkungan kehidupannya <p>Manusia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cara hidup manusia yang beraneka ragam secara holistik <p>Masyarakat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penggolongan sosial berdasarkan agama, etnik, gender, pekerjaan, desa-kota - Strata sosial berdasarkan penghasilan, pendidikan dan pangkat <p>Kebudayaan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Budaya sebagai sistem pengetahuan/sistem nilai yang menjadi acuan dalam bersikap, berperilaku, dan bertindak sebagai anggota masyarakat - Unsur, perwujudan, isi atau substansi, serta sifat-sifat budaya <p>Keanekaragaman Budaya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kesamaan dan keberagaman budaya, agama, religi/



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

			<p>kepercayaan, bahasa/dialek dan tradisi di nusantara dan di lingkungan setempat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cara menyikapi berbagai perbedaan (simpati, empati, emansipasi, kesetaraan dan keadilan) - Hubungan antar budaya dalam rangka membangun kehidupan harmonis dalam masyarakat multikultur
6	XII	<ul style="list-style-type: none"> - Mensyukuri adanya Globalisasi dan perubahan sosial sebagai bentuk anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa - Berperilaku dan bersikap positif dengan tindakan nyata dalam upaya menemukan solusi pemecahan masalah - Melakukan investigasi dan eksplorasi tentang globalisasi dan perubahan sosial budaya - Memprediksi, dan mengkomunikasikan hasil-hasil pemikiran kreatif dan positif dalam menyikapi perubahan - Melaksanakan dan mengkomunikasikan hasil kajian antropologi dalam pembangunan 	<p>Globalisasi dan perubahan sosial budaya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Latar belakang dan proses perubahan budaya - Dampak terhadap kehidupan masyarakat - Sikap positif dalam merespon perubahan sosial budaya di era globalisasi <p>Manfaat Praktis Kajian Antropologi dalam Pembangunan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menemukan berbagai alternatif solusi dan strategi - Pemecahan masalah sosialbudaya - Pendekatan kajian antropologi dan kaitannya dengan pembangunan masyarakat



**Tingkat Kompetensi merupakan kriteria capaian Kompetensi yang bersifat generik yang harus dipenuhi oleh peserta didik pada setiap tingkat kelas dalam rangka pencapaian Standar Kompetensi Lulusan.*

E. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Berikut ini adalah KI dan KD Antropologi yang terdapat pada Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 dan Permendikbud Nomor 37 tahun 2018.

1. Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi inti dirancang seiring dengan meningkatnya usia peserta didik pada kelas tertentu. Melalui kompetensi inti, integrasi vertikal berbagai kompetensi dasar pada kelas yang berbeda dapat dijaga.

Rumusan kompetensi inti menggunakan notasi sebagai berikut:

1. Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual;
2. Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial;
3. Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan; dan
4. Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan.

Kompetensi Inti Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah

Tabel 9. KI/KD Mata Pelajaran Antropologi

KOMPETENSI INTI KELAS X	KOMPETENSI INTI KELAS XI	KOMPETENSI INTI KELAS XII
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif	2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai	2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

KOMPETENSI INTI KELAS X	KOMPETENSI INTI KELAS XI	KOMPETENSI INTI KELAS XII
dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia	menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah



KOMPETENSI INTI KELAS X	KOMPETENSI INTI KELAS XI	KOMPETENSI INTI KELAS XII
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan	4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan	4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

2. Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi dasar dirumuskan untuk mencapai kompetensi inti. Rumusan kompetensi dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu Matapelajaran. Kompetensi dasar dibagi menjadi empat kelompok sesuai dengan pengelompokkan kompetensi inti sebagai berikut:

1. kelompok 1: kelompok kompetensi dasar sikap spiritual dalam rangka menjabarkan KI-1;
2. kelompok 2: kelompok kompetensi dasar sikap sosial dalam rangka menjabarkan KI-2;
3. kelompok 3: kelompok kompetensi dasar pengetahuan dalam rangka menjabarkan KI-3; dan
4. kelompok 4: kelompok kompetensi dasar keterampilan dalam rangka menjabarkan KI-4.

KD Antropologi diorganisasikan ke dalam empat Kompetensi Inti (KI). Kompetensi Inti (KI) 1 berkaitan dengan sikap diri terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Kompetensi Inti (KI) 2 berkaitan dengan karakter diri dan sikap



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

sosial. Kompetensi Inti (KI) 3 berisi KD tentang pengetahuan terhadap materi ajar, sedangkan Kompetensi Inti (KI) 4 berisi KD tentang Antropologi.

Kurikulum 2013 mengembangkan dua modus proses pembelajaran yaitu proses pembelajaran langsung dan proses pembelajaran tidak langsung. Pembelajaran dibagi menjadi pembelajaran langsung maupun pembelajaran tidak langsung yang terjadi secara terintegrasi dan tidak terpisah. Pembelajaran langsung berkenaan dengan pembelajaran yang menyangkut KD yang dikembangkan dari KI-3 dan KI-4. Keduanya, dikembangkan secara bersamaan dalam suatu proses pembelajaran dan menjadi wahana untuk mengembangkan KD pada KI-1 dan KI-2. Pembelajaran tidak langsung berkenaan dengan pembelajaran yang menyangkut KD yang dikembangkan dari KI-1 dan KI-2. Proses pembelajaran langsung adalah proses pendidikan di mana peserta didik mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir dan keterampilan psikomotorik melalui interaksi langsung dengan sumber belajar yang dirancang dalam silabus dan RPP berupa kegiatan-kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran langsung tersebut peserta didik melakukan kegiatan belajar mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi atau menganalisis, dan mengkomunikasikan apa yang sudah ditemukannya dalam kegiatan analisis. Proses pembelajaran langsung menghasilkan pengetahuan dan keterampilan langsung atau yang disebut dengan *instructional effect*.

Pembelajaran tidak langsung adalah proses pendidikan yang terjadi selama proses pembelajaran langsung tetapi tidak dirancang dalam kegiatan khusus. Pembelajaran tidak langsung berkenaan dengan pengembangan nilai dan sikap. Berbeda dengan pengetahuan tentang nilai dan sikap yang dilakukan dalam proses pembelajaran langsung oleh mata pelajaran tertentu, pengembangan sikap sebagai proses pengembangan moral dan perilaku dilakukan oleh seluruh mata pelajaran dan dalam setiap kegiatan yang terjadi di kelas, sekolah, dan masyarakat.



E. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Antropologi

Tabel 10. KI/KD Mata Pelajaran Antropologi Kelas X

KELAS : X

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Mensyukuri keberagaman agama dan religi/kepercayaan, budaya, tradisi dan bahasa dalam kehidupan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Kuasa
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	<p>1.1 Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli.</p> <p>1.2 Menghayati dan mengamalkan perilaku santun, responsif, dan pro-aktif.</p>
2. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian	<p>3.1 memahami Antropologi sebagai ilmu yang mempelajari keanekaragaman dan kesamaan manusia Indonesia dan cara hidupnya secara holistik dalam rangka membangun sikap toleran, empati, dan saling menghargai sehingga tercipta kerukunan nasional</p> <p>3.2 mendeskripsikan penggolongan sosial dalam masyarakat Indonesia berdasarkan kriteria tertentu (misalnya: agama, etnik, gender, pekerjaan, desa-kota) dalam rangka menyadari bahwa</p>



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.	<p>masyarakat</p> <p>Indonesia beraneka ragam</p> <p>3.3 mendeskripsikan strata sosial dalam masyarakat Indonesia berdasarkan kriteria tertentu (misalnya: penghasilan, pendidikan, pangkat) dalam rangka menyadari tentang adanya pelapisan sosial dalam masyarakat Indonesia</p>
4. mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan	<p>4.1 membaca berbagai literatur dan mendiskusikan hasil bacaan tentang ilmu Antropologi sebagai ilmu yang mempelajari keanekaragaman dan kesamaan manusia Indonesia dan cara hidupnya secara holistik dalam rangka membangun sikap toleran, empati, dan saling menghargai sehingga tercipta kerukunan nasional</p> <p>4.2 melakukan kajian lapangan, kajian literatur, dan berdiskusi untuk mendeskripsikan penggolongan sosial dalam masyarakat Indonesia berdasarkan kriteria tertentu (misalnya: agama, etnik, gender, pekerjaan, desa-kota) dalam rangka menyadari bahwa masyarakat Indonesia beraneka ragam.</p> <p>4.3 melakukan kajian lapangan, kajian literatur, dan berdiskusi untuk mendeskripsikan strata sosial dalam masyarakat Indonesia berdasarkan kriteria tertentu (misalnya: penghasilan, pendidikan,</p>



KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
	pangkat) dalam rangka menyadari tentang adanya pelapisan sosial dalam masyarakat Indonesia

Tabel 11. KI/KD Mata Pelajaran Antropologi Kelas XI

KELAS: XI

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Memahami, menghargai, dan menerima perbedaan kegiatan ritual sebagai akibat (implikasi) dari keberagaman ajaran agama, religi/kepercayaan yang dianut.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia	1.1 Mengembangkan sikap perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli 2.2 Mengembangkan sikap santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan	3.1 menggunakan pengetahuan dasar metode etnografi dalam mendeskripsikan institusi-institusi sosial (antara lain: sistem kekerabatan, sistem religi, sistem politik, sistem mata pencaharian hidup, bahasa, kesenian) dalam suatu kelompok etnik tertentu di Indonesia



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	<p>3.2 menemukan dan menunjukkan persamaan dan perbedaan institusi-institusi sosial dalam berbagai kelompok etnik di Indonesia, agar tercapai pemahaman tentang keanekaragaman dan kesamaan budaya, sehingga terbentuk sikap toleransi, saling menghargai, dan empati dalam rangka membangun masyarakat multietnik Indonesia yang rukun, aman, dan damai.</p> <p>3.3 menemukan nilai-nilai cultural yang disepakati bersama oleh masyarakat Indonesia (misalnya: gotong royong, tolong menolong, kekeluargaan, kemanusiaan, tenggang rasa) dalam rangka membangun sikap toleran, empati, dan saling menghargai sehingga tercipta masyarakat multi etnik Indonesia yang rukun, aman, dan damai</p> <p>3.4 mempromosikan nilai-nilai cultural yang disepakati bersama oleh masyarakat Indonesia (misalnya: gotong royong, tolong menolong, kekeluargaan, kemanusiaan, tenggang rasa) sebagai budaya nasional (national culture)</p>
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu	4.1 melakukan penelitian etnografi/membaca dengan kritis laporan-laporan penelitian etnografi dalam rangka mendeskripsikan institusi-institusi sosial (antara lain: sistem kekerabatan, system religi, sistem politik, sistem mata pencaharian hidup, bahasa, kesenian)



KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan	<p>dalam suatu kelompok etnik tertentu di Indonesia</p> <p>4.2 melakukan pengamatan (observasi), wawancara (interview), membaca literatur yang relevan, dan berdiskusi untuk menemukan persamaan serta perbedaan institusi-institusi sosial dalam berbagai kelompok etnik di Indonesia, agar terbentuk sikap toleransi, saling menghargai, dan empati untuk membangun masyarakat multietnik Indonesia yang rukun, aman, dan damai</p> <p>4.3. melakukan refleksi/diskusi untuk menarik kesimpulan tentang nilai-nilai kultural nasional Indonesia (misalnya: gotong royong, tolong menolong, kekeluargaan, kemanusiaan, tenggang rasa) dalam rangka membangun sikap toleran, empati, dan saling menghargai sehingga tercipta masyarakat multi etnik Indonesia yang rukun, aman, dan damai.</p> <p>4.4 membuat program dan berbagai model untuk mempromosikan nilai-nilai kultural yang disepakati bersama oleh masyarakat Indonesia (misalnya: gotong royong, tolong menolong, kekeluargaan, kemanusiaan, tenggang rasa) sebagai budaya nasional (national culture).</p>

Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

KI/KD Mata Pelajaran Antropologi Kelas XII

KELAS: XII

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Memahami, menghargai, dan menerima perbedaan kegiatan ritual sebagai akibat (implikasi) dari keberagaman ajaran agama, religi/kepercayaan yang dianut
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia	<p>2.1 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli.</p> <p>2.2 Menunjukkan perilaku santun, responsif, dan pro-aktif.</p>
3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan,	<p>3.1 memahami dampak positif dan negatif dari perubahan sosial, pembangunan nasional, globalisasi, dan modernisasi terhadap kehidupan sosialkultural masyarakat Indonesia</p> <p>3.2 mengidentifikasi, menganalisis dan menilai dampak negatif perubahan sosial, pembangunan nasional, globalisasi, dan</p>



KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
<p>teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</p>	<p>modernisasi terhadap kehidupan sosialkultural masyarakat Indonesia (misalnya: perilaku koruptif, diskriminatif, pelanggaran HAM, kekerasan dalam rumah tangga, dan hedonisme).</p> <p>3.3 merancang strategi cultural berdasarkan sumber-sumber kearifan lokal dan tradisi lisan untuk mengatasi berbagai dampak negatif dari perubahan sosial, pembangunan nasional, globalisasi, dan modernisasi bagi pembangunan karakter bangsa (<i>nation and character building</i>).</p>
<p>4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan</p>	<p>4.1 melakukan pengamatan lapangan, membaca berbagai literatur/media masa, dan berdiskusi untuk memahami perubahan sosial, pembangunan nasional, globalisasi, dan modernisasi terhadap kehidupan sosialkultural masyarakat Indonesia</p> <p>4.2 menggunakan pendekatan Antropologi dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menilai dampak negatif perubahan sosial, pembangunan nasional, globalisasi, dan modernisasi terhadap kehidupan sosialkultural masyarakat Indonesia (misalnya: perilaku koruptif, diskriminatif, pelanggaran HAM, kekerasan dalam rumah tangga, dan hedonisme).</p> <p>4.3 membaca literatur, melakukan pengamatan (observasi), dan wawancara (interview) untuk</p>



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
	merancang strategi cultural berdasarkan kearifan lokal dan tradisi lisan untuk mengatasi berbagai dampak negatif perubahan sosial, pembangunan nasional, globalisasi, dan modernisasi dalam rangka pembangunan karakter bangsa (<i>nation and character building</i>) kesetaraan, perkembangan IPTEK, dan globalisasi.

**Tingkat Kompetensi merupakan kriteria capaian Kompetensi yang bersifat generik yang harus dipenuhi oleh peserta didik pada setiap tingkat kelas dalam rangka pencapaian Standar Kompetensi Lulusan.*

Mata Pelajaran : Antropologi
Kelas : XII
Semester : 1

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran Topik/ Subtopik
1.Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Memahami, menghargai, dan menerima perbedaan kegiatan ritual sebagai akibat (implikasi) dari keberagaman ajaran agama,religi/kepercayaan yang dianut.	Menunjukkan rasa syukur terhadap kebesaran Tuhan YME atas adanya perbedaan kegiatan ritual sebagai akibat (implikasi) dari keberagaman ajaran agama,religi/kepercayaan yang dianut.	
2.Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam	2.1 Menentukan sikap positif dalam menghadapi berbagai permasalahan terkait dengan kesetaraan dan perubahan sosial budaya dalam masyarakat multikultur.	- Menunjukkan perilaku rasa ingin tahu, disiplin,teliti, bertanggung jawab, kritis, kreatif,komunikatif dalam menganalisis berbagai permasalahan terkait dengan kesetaraan dan	



menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.		<p>perubahan sosial budaya dalam masyarakat multikultur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bekerja sama dalam melakukan diskusi, berbagai permasalahan terkait dengan kesetaraan dan perubahan sosial budaya dalam masyarakat multikultur - Proaktif dalam kegiatan diskusi untuk memecahkan berbagai permasalahan terkait dengan kesetaraan dan perubahan sosial budaya dalam masyarakat multikultur 	
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	3.1 Menganalisis berbagai masalah terkait dengan kesetaraan dan perubahan sosial-budaya dalam masyarakat multikultur.	<p>3.1.1 Menjelaskan konsep perubahan sosial-budaya</p> <p>3.1.2 Mengidentifikasi jenis-jenis perubahan sosial-budaya</p> <p>3.1.3 Menjelaskan faktor-faktor perubahan sosial-budaya</p> <p>3.1.4 Menjelaskan proses perubahan sosial budaya</p> <p>3.1.5 Menjelaskan pengertian kesetaraan</p> <p>3.1.6 Mengidentifikasi contoh kesetaraan yang ada di masyarakat</p> <p>3.1.7 Menganalisis hubungan</p>	<p>Topik: Kesetaraan dan perubahan sosial budaya</p> <p>Sub Topik:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep perubahan sosial-budaya 2. Jenis-jenis perubahan sosial-budaya 3. Faktor-faktor perubahan sosial-budaya 4. Proses perubahan sosial-budaya 5. Konsep kesetaraan



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

		<p>kesetaraan dan perubahan sosial-budaya</p> <p>3.1.8 Memberi contoh pengaruh kesetaraan pada perubahan social-budaya yang ada di masyarakat</p> <p>3.1.9 Memberi contoh pengaruh perubahan social-budaya pada kesetaraan yang ada di masyarakat</p>	<p>6. Contoh-contoh kesetaraan</p> <p>7. Hubungan kesetaraan dan perubahan social-budaya</p> <p>8. Contoh-contoh pengaruh kesetaraan dengan perubahan sosial-budayas</p>
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan	4.1 Melakukan kajian literatur, diskusi, dan pengamatan lapangan terhadap berbagaimasalah terkait dengan kesetaraan dan perubahan sosial-budaya dalam masyarakat multikultur.	<p>4.1.1 Merancang kegiatan penelitian sederhana tentang hubungan kesetaraan dengan perubahan social-budaya</p> <p>4.1.2 Melakukan penelitian sederhana tentang hubungan kesetaraan dengan perubahan sosial-budaya</p> <p>4.1.3 Membuat laporan tugas proyek tentang hubungan kesetaraan dengan perubahan social-budaya</p>	<p>Penelitian sederhana tentang hubungan kesetaraan dengan perubahan sosial-budaya (Mis. "Pola pengasuhan anak pada wanita karir", dsb)n</p>

D. AKTIVITAS PEMBELAJARAN

LK 2.1 Analisis keterkaitan KI dan KD dengan IPK dan Materi Pembelajaran.

Buatlah analisis keterkaitan KI, KD, IPK dan materi pada pelajaran Antropologi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tentukan KI dan KD dari kelas & semester terpilih!
2. Isilah tabel analisis KI, KD, IPK dan Materi di bawah ini!



3. Diskusikanlah secara berkelompok LK berikut dan presentasikanlah! Diharapkan dalam bekerja kelompok mengedepankan nilai karakter gotong royong, secara bersama-sama menjalin komunikasi dan mewujudkan kerjasama yang baik agar dapat menghasilkan produk yang maksimal. Tentukan muatan nilai-nilai penguatan pendidikan karakter yang ada pada model pembelajaran terpilih. Hasil kerja kelompok dipresentasikan.

Mata Pelajaran : Antropologi

Kelas : ...

Semester : ...

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Pencapaian Kompetensi

E. REFERENSI

Permendikbud Nomor 20 tahun 2016 tentang Standar Kelulusan Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah

Permendikbud Nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah

Permendikbud Nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah

Permendikbud Nomor 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah

Permendikbud Nomor 37 tahun 2018 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah



MATERI 3: MASYARAKAT DAN KEBUDAYAAN

A. KOMPETENSI

1. Menjelaskan konsep dasar masyarakat sesuai dengan teori
2. Menjelaskan konsep dasar kebudayaan berdasarkan teori
3. Menganalisis hubungan antara masyarakat dengan kebudayaan

B. INDIKATOR

Setelah mengikuti kegiatan ini peserta diklat dapat:

1. Menjelaskan masyarakat berdasarkan teori
2. Menjelaskan kebudayaan berdasarkan teori
3. Menganalisis hubungan antara masyarakat dengan kebudayaan

C. MATERI

MASYARAKAT DAN KEBUDAYAAN

1. Masyarakat

a. Pengertian

Masyarakat dari kata Arab yaitu syaraka yang berarti ikut serta, berpartisipasi. Sedangkan dalam Bahasa Inggris society dari kata latin yaitu socius yang berarti kawan. Haviland mendefinisikan masyarakat sebagai kelompok manusia yang mendiami tempat tertentu, demi kelangsungan hidupnya saling tergantung satu sama lain serta memiliki kebudayaan yang sama. Koentjaraningrat mengatakan bahwa masyarakat adalah kesatuan hidup manusia yang berintraksi menurut suatu sistem adat istiadat tertentu yang bersifat kontinyu dan yang terikat oleh suatu rasa identitas bersama.

J. L. Gillin dan J. P. Gillin mengatakan bahwa masyarakat adalah kelompok manusia terbesar dan mempunyai kebiasaan, tradisi, sikap, dan perasaan



persatuan yang sama. Masyarakat ini meliputi pengelompokan-pengelompokan yang lebih kecil (Ahmadi,1986:56). Dengan definisi ini maka dapat kita ketahui bahwa masyarakat mempunyai tingkatan-tingkatan mulai dari yang paling luas hingga paling sempit, selain itu masih dibatasi adat istiadat atau hukum yang mengatur anggota masyarakatnya.

Ralph Linton mengatakan bahwa masyarakat adalah setiap kelompok manusia yang telah cukup lama hidup dan bekerja sama, sehingga mereka itu dapat mengorganisasikan dirinya sebagai kesatuan sosial dengan batas-batas tertentu. Masyarakat dapat dibagi menjadi dua yaitu pertama dalam arti yang luas yaitu keseluruhan hubungan-hubungan dalam bersama tidak dibatasi oleh lingkungan, bangsa dan sebagainya. Kedua masyarakat dalam arti sempit yaitu masyarakat yang dimaksud sekelompok manusia yang dibatasi oleh aspek tertentu seperti territorial, bangsa, suku, dan sebagainya (Ahmadi,1986:57).

Berdasarkan definisi-definisi diatas maka untuk menjadi masyarakat haruslah ada syarat-syaratnya, diantaranya adalah pertama, harus ada pengumpulan manusia yang banyak; kedua, telah bertempat tinggal dalam waktu yang lama dalam suatu daerah; ketiga, adanya aturan-aturan atau undang-undang yang mengatur mereka untuk menuju kepentingan dan tujuan bersama (Ahmadi,1986:57).

b. Sejarah masyarakat

Keluarga batih yang terdiri atas seorang dewasa laki-laki atau lebih (poligini terjadi apabila seorang laki-laki menikah dengan lebih dari seorang wanita), seorang perempuan dewasa atau lebih (poliandri terjadi apabila seorang wanita menikahi dengan lebih dari seorang laki-laki) dan anak-anak yang menjadi tanggungannya sebagai kesatuan masyarakat terkecil. Para ahli Antropologi menganalisa tentang sejarah keluarga yaitu: pada tingkat pertama dalam proses perkembangan masyarakat dan kebudayaan manusia mula-mula hidup mirip sekawanan hewan berkelompok, pria dan wanita hidup tanpa ikatan. Kelompok



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

keluarga batih sebagai inti dari masyarakat belum ada, keadaan ini disebut *promiskuitas*. Lama-kelamaan manusia sadar akan hubungan antara ibu dan anak-anaknya, yang menjadi satu kelompok keluarga batih hanya mengenal ibunya tetapi tidak mengenal ayahnya. Ibu menjadi kepala kelompok keluarga batih.

Perkawinan antara ibu dengan anak laki-laki dihindari sehingga timbullah perkawinan adat eksogami. Kelompok keluarga yang meluas karena garis keturunan diperhitungkan melalui garis ibu, dengan demikian telah mencapai tingkat kedua perkembangan kebudayaan manusia yang oleh Wilken disebut *matrilinial*. Tingkat berikutnya terjadi karena para pria tidak puas dengan keadaan ini, kemudian ia mengambil istri dari kelompok lainnya kemudian mereka bawa ke kelompoknya. Keturunan yang lahir dari hubungan ini dengan demikian tetap tinggal dalam kelompok si pria, sehingga lambat-laun timbul kelompok dengan ayah sebagai kepala keluarga (*patrilinial*). Tingkat terakhir terjadi karena berbagai sebab perkawinan diluar kelompok (*eksogami*) berubah menjadi perkawinan dalam batas-batas kelompok (*endogami*). Endogami menyebabkan anak-anak selanjutnya dapat berhubungan secara leluasa dengan anggota kerabat ayah maupun kerabat ibu, sehingga *patrilinial* makin lama makin hilang dan berubah menjadi susunan kekerabatan yang oleh Wilken disebut susunan *Parental*.

c. Bentuk-bentuk masyarakat

Bentuk masyarakat dapat dibagi menjadi beberapa dimensi, **pertama** dari sudut antropologis maka ada dua tipe masyarakat yaitu: 1. masyarakat kecil yang belum kompleks (masyarakat sederhana), belum mengenal pembagian kerja, belum mengenal tulisan, dan teknologinya masih sangat sederhana dengan kata lain satu masyarakat yang struktur dan aspek-aspeknya masih dapat dipelajari sebagai satu kesatuan. 2. masyarakat kompleks, yang sudah menjalankan spesialisasi dalam segala bidang. Hal ini dilakukan karena ilmu pengetahuannya sudah sangat maju, mengenal tulisan. Oleh karena itu apabila dilakukan penelitian maka peneliti sukar sekali untuk melihat segala kegiatan masyarakat tersebut



artinya hanya sebagian saja yang dapat terpantau oleh peneliti. Kedua pembagian tersebut cocok untuk penelitian saja.

Kedua, masyarakat yang didasarkan didasarkan pada daerah tempat tinggal atau wilayah (*territorial*). Meskipun diantara mereka tidak ada hubungan darah tetapi kesatuan masyarakat ini mempunyai aturan atau tata tertib yang jelas. Kesatuan masyarakat ini akan mempertahankan diri secara bersama-sama apabila ada serangan dari luar.

Masyarakat yang didasarkan pada daerah tempat tinggal atau wilayah (*territorial*) dibagi menjadi tiga tipe yaitu: pertama, masyarakat desa (*dorps gemeenschap*) yaitu dimana segolongan manusia hidup *menggrombol* yang merupakan satu kesatuan, memiliki kepala dan pejabat-pejabat lainnya, mempunyai tata tertib tertentu meskipun kadang tak tertulis serta memiliki harta benda seperti lumbung yang berfungsi untuk mengatasi masa sulit seperti kekeringan, gagal panen, dan sebagainya. Contoh desa di Jawa, Bali.

Kedua, masyarakat daerah (*streek gemeenschap*) yaitu daerah dimana manusia hidup mengelompok dimana tempat kediamannya tersebar dalam daerah tersebut yang kesemuanya merupakan suatu kesatuan yang besar. Masing-masing kelompok berdiri bebas dan memiliki kepala sendiri di dalam lingkungannya serta memiliki batas tertentu. Tiap kelompok tersebut dibawah kekuasaan yang lebih luas yang disebut pemerintah pusat contoh marga dengan dusun-dusunnya di Sumatra Barat.

Ketiga, serikat desa (*dessabond=dorpenbond*) yaitu suatu masyarakat yang terdiri dari beberapa desa dan masing-masing kepala desa memiliki pemerintah sendiri tetapi bekerja sama dalam hal pertahanan daerah, pembagian air, peradilan dan sebagainya berdasarkan suatu ikatan antara mereka, contoh serikat desa di batak.

Umumnya masyarakat desa di Jawa dan bali adalah satu kesatuan masyarakat yang selalu berdasarkan kesamaan tempat kediaman (*territorial*) yang memiliki kewajiban bersama dalam hal mempertahankan desa, mengadakan upacara,



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

selamatan dan lain-lain dengan anggotanya terbatas bagi mereka yang sudah kawin dan memiliki sawah. Pemerintahan desa ada ditangan dewan desa yang terdiri dari orang-orang yang tertua dan terbatas.

d. Ciri-ciri masyarakat

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa masyarakat memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1) Anggota

Anggota masyarakat merupakan individu-individu yang mengelompok dan hidup bersama dalam mewujudkan cita-citanya. Masing-masing anggota masyarakat memiliki peranan dan tugas yang berbeda sesuai dengan jabatan atau status mereka di dalam masyarakat.

2) Wilayah

Tempat di mana masyarakat bertempat tinggal, dimana antar wilayah saling berbatasan dan umumnya batas tersebut ada secara alami seperti sungai, hutan,jalan dan sebagainya. Dengan batas alami ini maka batas antar wilayah mejadi lebih kuat sehingga dapat mengurangi potensi konflik antar masyarakat.

3) Peraturan

Peraturan atau tata tertib bagi anggota masyarakat sebagai ciri ketiga selalu dimiliki karena dengan adanya peraturan ini keberadaan masyarakat terjaga. Kadang peraturan yang dimiliki tak tertulis tetapi memiliki efektifitas yang tinggi karena siapapun yang melanggar akan terkena sanksi dari masyarakat yang tegas.

2. Kebudayaan

a. Pengantar

Kebudayaan berasal dari kata Sansekerta yaitu *buddhaya* yang merupakan bentuk jamak dari kata *budi* artinya akal, dengan demikian ke-budayaan dapat



diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal (Koentjaraningrat,2011:73). Djodjodigono dalam Koentjaraningrat menjelaskan bahwa budaya adalah daya dari budi yang berupa cipta, rasa, dan karsa sedangkan kebudayaan hasil dari cipta, rasa, dan karsa (bila kebudayaan ditinjau dari Bahasa Sansekerta).

Konsep kebudayaan ini pertama kali dikembangkan oleh ahli antropologi menjelang akhir abad ke-19 yang pertama kali mendefinisikan kebudayaan secara komprehensif adalah Sir Edward Burnett Tylor dalam bukunya *Primitive Culture* yang mengungkapkan bahwa kebudayaan sebagai kompleks keseluruhan yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, hukum, moral, kebiasaan dan lain-lain kecakapan dan kebiasaan yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat (Haviland,1999:332).

Kebudayaan dalam Bahasa Inggris adalah *culture* berasal dari kata *colere* yang berarti mengolah, mengerjakan (mengolah tanah atau pertanian), istilah *colere* berkembang menjadi *culture*. Maksud dari *culture* segala daya upaya dan tindakan manusia untuk mengolah tanah dan mengubah alam (Koentjaraningrat, 2009: 146).

Tylor yang pertama mendefinisikan culture sebagai apa yang diperoleh manusia dari belajar (Acquired by man as a member of society) yang artinya (diperoleh manusia dari belajar sebagai seorang anggota masyarakat) (Baal,1987:17).

Definisi kebudayaan telah dikumpulkan oleh C. Kluckhohn dan A.L. Kroeber sejumlah 177 pada tahun 1952 (Koentjaraningrat,2011:73). Salah satu definisi yang disampaikan oleh Koentjaraningrat kebudayaan adalah keseluruhan gagasan, ide, dan karya manusia yang harus dibiasakannya dengan belajar, beserta keseluruhan dari hasil budi dan karyanya (Koentjaraningrat,2009:150). Pengertian kebudayaan diatas apabila kita cermati maka dapat diketahui bahwa isi dari kebudayaan ada dua macam yaitu pertama kebudayaan materi (lahir) yaitu kebudayaan yang berwujud benda seperti rumah, gedung, peralatan rumah



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

tangga dan sebagainya dan yang kedua immaterial (tak berwujud) seperti kepercayaan, kesusilaan, adat, bahasa, ilmu pengetahuan dan sebagainya.

Serupa dengan J.J. Honigmann yang dalam bukunya yang berjudul *The World of Man* (1959) membedakan adanya tiga gejala kebudayaan yaitu 1. *ideas*, 2. *activities*, dan 3. *artifacts*, Koentjaraningrat berpendapat bahwa kebudayaan itu ada tiga wujudnya, yaitu:

- 1) Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya.
- 2) Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat.
- 3) Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia (Koentjaraningrat, 1990:186-187).

b. Ciri-ciri Kebudayaan

Melalui studi perbandingan sejumlah kebudayaan, para ahli antropologi berhasil memperoleh pengertian tentang karakteristik-karakteristik pokok yang dimiliki bersama oleh semua kebudayaan yaitu:

1) Kebudayaan Adalah Milik Bersama

Kebudayaan adalah sejumlah cita-cita, nilai dan standar perilaku. Selain itu juga sebagai persamaan yang artinya menyebabkan perbuatan para individu dapat dipahami oleh kelompoknya. Contoh kebudayaan upacara penguburan mayat pada Suku Toraja yang berkorban kerbau hingga puluhan ekor, begitu pula babi yang mencapai puluhan bahkan ratusan. Bagi orang di luar suku Toraja akan menganggap aneh karena dalam suasana duka tapi mengeluarkan banyak biaya untuk pesta, namun bagi anggota Suku Toraja hal ini harus dilakukan untuk menghormati si mati dan semakin banyak binatang yang dikorbankan maka status sosialnya akan naik.

Adanya perbedaan antara pria dan wanita, anak-anak dan dewasa yang tidak dapat disamakan dalam kebudayaan sebagai contoh umumnya kaum



laki-laki (bapak) sebagai kepala rumah tangga yang menghidupi seluruh anggota keluarga sedangkan ibu biasanya menyediakan keperluan sehari-hari khususnya yang terkait dengan persoalan kerumahtanggaan seperti masak, mencuci dan sebagainya. Begitupula status anak-anak dibedakan dengan orang dewasa karena mereka belum mampu menerima beban pekerjaan orang dewasa.

2) Kebudayaan adalah Hasil Belajar

Hal utama yang membedakan manusia dengan binatang yaitu manusia untuk melakukan sesuatu harus melalui tahap belajar, hal ini berbeda dengan binatang yang dalam melakukan sesuatu berdasarkan insting sebagai warisan biologis. Ralph Linton mengatakan bahwa kebudayaan sebagai warisan sosial umat manusia (Haviland, 1999). Proses penerusan kebudayaan yang satu ke generasi berikutnya disebut *enkulturasi*. Melalui *enkulturasi* orang mengetahui cara yang secara sosial tepat untuk memenuhi kebutuhannya yang ditentukan secara biologis.

Contoh enkulturasi adalah orang tua mengarahkan agar anak-anaknya memahami sopan santun terhadap orang yang lebih tua serta bagaimana memperlakukannya, diharapkan pengetahuan tersebut akan diterapkan dalam bersikap dalam kehidupan sehari-hari.

3) Kebudayaan yang Didasarkan pada Lambang

Leslie White berpendapat bahwa perilaku manusia sering kali menggunakan lambang dan simbol, sebagai contoh seni, agama, dan uang. Semangat dan ketaatan dapat dibangkitkan oleh agama pada orang yang percaya contoh melalui tato dan patung, mengingatkan pada perjuangan dan penganiayaan pada waktu lampau untuk memperkuat solidaritas mereka. Dengan demikian aspek simbolis yang terpenting dari kebudayaan adalah bahasa (Penggantian obyek dengan kata-kata). Salthe menegaskan bahasa simbolis adalah fundamen tempat kebudayaan manusia dibangun, pranata-



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

pranata kebudayaan seperti struktur politik, agama, kesenian, organisasi ekonomi tidak mungkin ada tanpa lambang-lambang (Haviland,1999).

4) Integrasi Kebudayaan

Ahli antropologi menguraikan kebudayaan menjadi sejumlah bagian yang kelihatannya berdiri sendiri tetapi pada hakekatnya memiliki persamaan yang mempersatukan. Salah satu aspek kebudayaan yang berfungsi sebagai kesatuan yang saling berhubungan disebut *integrasi*. Gambaran tentang integrasi bidang ekonomi, politik, dan sosial dari masyarakat diperlihatkan pada Masyarakat Kapauku di Papua. Ekonomi mereka bertumpu pembudidayaan tanaman, pemeliharaan babi, berburu, dan menangkap ikan. Pembudidayaan tanaman menghasilkan sebagian besar pangan, tetapi melalui penangkaran babilah orang mendapat pengaruh politik dan sebagai penguasa legal.

Bagi mereka penangkaran babi adalah masalah kompleks, pemeliharaan babi membutuhkan banyak makanan untuk mereka padahal ada beberapa kegiatan perkebunan pokok yang harus dilakukan oleh wanita begitu pula dengan pemeliharaan babi hanya boleh dilakukan oleh wanita. Untuk mengatasi hal ini maka masyarakat Kapauku harus menikahi lebih dari seorang (*Poligini*) dengan pembayaran harga yang sangat tinggi (*bride price*; Jawa:*tukon*), semakin banyak wanita yang dinikahi maka status sosialnya makin tinggi. Kecakapan itulah yang melahirkan pemimpin dalam masyarakat Kapauku (Haviland,1999).

Kepemimpinan dalam masyarakat Kapauku secara politis dipilih dari mereka yang memiliki istri paling banyak karena ia mampu memimpin anggota keluarga yang lebih besar, selain itu bila dilihat dari aspek sosial ia juga dihormati. Begitu pula dari aspek ekonomi biasanya ia juga tergolong mampu dengan peternakan babi yang lebih banyak dari pada yang lainnya.



c. Macam-macam Kebudayaan Indonesia

Kebudayaan pada hakekatnya terbagi menjadi tiga yaitu **pertama**, kebudayaan ide yaitu, suatu kompleksitas ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, dan peraturan dan sebagainya; **kedua**, kompleks aktifitas, yaitu suatu kompleks aktivitas kelakuan berpola dari manusia dalam masyarakat; dan yang **ketiga**, kebudayaan hasil yaitu benda-benda hasil karya manusia (Koentjaraningrat, 1993:5).

Geertz juga mengklasifikasikan kebudayaan suku bangsa dalam tiga kategori yaitu kebudayaan masyarakat petani beririgasi, kebudayaan pantai yang diwarnai oleh Islam dan kebudayaan masyarakat peladang serta pemburu yang masih berpindah tempat. Kebudayaan masyarakat petani beririgasi adalah kebudayaan yang berkembang di Jawa dan Bali, kebudayaan ini bersifat padat karya karena berkembang di daerah yang paling padat penduduknya. Hildred Geertz menambahkan bahwa kebudayaan ini sangat dipengaruhi oleh agama Hinduisme di mana masyarakatnya sangat kuat berorientasi pada status, mengembangkan kesenian yang sangat tinggi di keraton sekaligus sebagai pusat peradaban.

Kebudayaan pantai ditandai dengan pengaruh Islam yang kuat sarat kegiatan dagang yang menonjol. Kebudayaan ini tersebar sepanjang pantai Sumatra dan Kalimantan yang diduduki Orang Melayu, Orang Makasar dan Orang Banjar. Dengan berdagang maka mereka menguasai perdagangan sepanjang pantai bersama para pedagang asing. Mereka mengembangkan kebudayaan yang berorientasi pada perdagangan dengan mengutamakan pendidikan agama dan hukum Islam serta mengembangkan tarian, musik dan sastra sebagai unsur pemersatunya. Bahkan beberapa pusat perdagangan di luar Pulau Jawa menjadi pusat kekuasaan dengan sistem pemerintahan yang relatif modern dengan ditunjang pula dengan meningkatnya kemajemukan penduduk yang berasal dari berbagai suku bangsa.

Kebudayaan kategori ketiga mencakup aneka ragam kebudayaan yang tidak termasuk dalam kedua kategori diatas, kebudayaan ini meliputi Orang Toraja di



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

Sulawesi Selatan, Orang Dayak di pedalaman Kalimantan, Orang Halmahera, Suku Bangsa di Kepulauan Sunda Kecil, Orang Gayo di Aceh, Orang Rejang, di Bengkulu dan Orang Pasemah di Sumatra Barat. Pada umumnya kebudayaan mereka berkembang di atas sistem mata pencarian perladangan atau penanaman padi ladang, sagu, jagung, maupun akar-akaran.

Dengan demikian kategori tersebut sesuai dengan apa yang disampaikan Geertz sebagai Kebudayaan “Indonesia luar” yang merupakan kecerdikan warga masyarakat dalam menyesuaikan diri dengan ekosistemnya. Sementara itu ikatan kekerabatannya masih sangat kuat bila dibandingkan dengan ikatan wilayah atau ikatan politik yang feodal. Tetapi keluarga luas yang biasanya memiliki tanah pusaka, benda-benda upacara yang disucikan maupun gelar-gelar kedudukan sosial sebagai kesatuan sosial yang terpenting mulai hancur.

d. Fungsi dan manfaat kebudayaan di masyarakat

Pada dasarnya kebudayaan berfungsi untuk mengatur masyarakatnya, tentang bagaimana harus bertindak dan menentukan sikap saat dihadapkan pada sesuatu, sehingga kehidupan menjadi lebih selaras.

1) Pedoman hubungan manusia atau kelompok

Sebuah kelompok dapat berjalan dengan satu arah dan satu tujuan karena mempunyai tujuan yang sama, sehingga kebudayaan dapat menjadi pemersatu masyarakat.

Contoh rumah adat Tongkonan bagi masyarakat Toraja menjadi pedoman manusia Toraja membuat rumah sebagai tempat tinggal.

2) Memenuhi kebutuhan masyarakat

Budaya bukan hanya permasalahan adat istiadat, tetapi juga tentang pola perilaku, dalam hal ini terkait dengan bagaimana masyarakat mampu bertahan hidup dengan memenuhi kebutuhan hidupnya seperti pekerjaan yang terkait dengan pertanian di pegunungan dan perikanan di daerah pesisir



pantai. Kedua masyarakat dapat bertahan hidup dengan kebudayaan dan tata caranya sendiri yang berfungsi sebagai pemenuhan kebutuhan hidupnya

3) Mendorong perubahan masyarakat

Kebutuhan dapat digunakan untuk merubah masyarakat, terutama untuk kebudayaan baru yang mulai masuk pada ranah masyarakat tertentu.

Contoh budaya K Pop yang banyak digemari kawula muda saat ini diwujudkan dengan gaya hidup, kesenian, busana dan sebagainya.

3. Hubungan antara Kebudayaan dan Masyarakat

Hubungan antara kebudayaan dengan masyarakat sangatlah dekat karena keduanya seperti dua mata koin, jadi suatu masyarakat pasti memiliki kebudayaan karena kebudayaan yang dihasilkan oleh anggota masyarakat (individu) melalui belajar sebagai pembeda antara manusia dengan binatang.

Masyarakat yang terdiri atas kumpulan manusia bersatu membentuk suatu organisasi sosial kemasyarakatan. Mereka tentunya meninggalkan sesuatu, baik itu yang berbentuk barang yang besar maupun yang kecil seperti bangunan, rumah, gedung, pakaian, dan sebagainya, atau sesuatu yang abstrak. Kesemua peninggalan ini pada hakekatnya adalah kebudayaan dari masyarakat tersebut yang hanya dimiliki oleh manusia (baik individu maupun berkelompok).

Masyarakat yang plural memiliki kebudayaan yang plural juga, kebudayaan ini memiliki ciri khas yaitu memandang bahwa semua budaya adalah setara, tidak ada budaya suatu etnis lebih tinggi daripada budaya etnis yang lain. Oleh karena itu di dalam masyarakat plural ini kehidupan antar etnis dapat hidup aman tanpa gangguan (hidup berdampingan). Kebudayaan dan masyarakat Indonesia yang sangat majemuk ini meliputi 656 suku bangsa ini sangat bervariasi namun secara garis besar terbagi menjadi tiga bagian yaitu agraris (pertanian), maritim, dan industri.



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

a. Kebudayaan masyarakat agraris

Tingkat kemajuan pertanian di Indonesia belum setara karena ada beberapa suku bangsa masih dalam tingkat pemburu dan peramu, ada yang masih peladang berpindah serta ada yang sudah bercocok tanam menetap dan beririgasi. Masing-masing masyarakat ini memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

1) Kebudayaan Masyarakat Pemburu dan Peramu

Suku bangsa ini biasanya menempatkan kaum laki-laki berburu hewan-hewan seperti kijang, gajah, banteng, kelinci dan lain-lain sedangkan kaum wanitanya meramu atau mengumpulkan berbagai jenis tumbuh-tumbuhan dan akar-akaran yang dapat dimakan, bahkan kadang juga mencari ikan di sungai sekitar tempat tinggal. dalam antropologi ketiga sistem mata pencarian tersebut disebut ekonomi pengumpulan makanan. Namun biasanya dari ketiga sistem tersebut berburu adalah yang terpenting namun demikian penangkapan ikan menjadi yang terpenting di Kanada karena banyaknya ikan Salem serta di Papua meramu menjadi yang terpenting hingga sekarang di daerah rawa-rawa. Contoh lain adalah Suku Anak Dalam yang berada perbatasan antara Jambi dan Sumatra Selatan serta perbatasan antara Jambi dan Riau, sebagian kecil mereka mulai bertani bercocok tanam menetap.

Kesatuan hidup mereka dalam keluarga inti cukup penting meskipun mereka lebih senang hidup berkelompok dalam lingkungan keluarga orang tuanya. Prinsip hubungan kekerabatan mereka cenderung bilateral, kelompoknya dipimpin oleh laki-laki senior yang dianggap bijak. Masyarakat ini umumnya menganut perkawinan endogami kelompok tetapi adanya incest terhadap saudara kandung dan saudara sepupu. Keyakinan mereka pada umumnya masih bersifat animisme dan dinamisme dan mereka memandang dukun (shaman) sebagai pemimpin spiritual yang disegani.



Steward menyatakan bahwa beragam bentuk masyarakat suku bangsa pemburu dan peramu dapat digolongkan ke dalam:

- a) Patrilineal Hunting Bands
- b) Composite Hunting Bands (Koentjaraningrat,2005:39)

2) Kebudayaan Masyarakat Peladang Berpindah

Bercocok tanam di ladang dalam Bahasa Inggris disebut *shifting cultivation*, *slash and burn agriculture*, dan *swidden agriculture*. Bercocok tanam ini biasanya dilakukan di hutan-hutan rimba daerah tropik, daerah sabana di daerah tropik ataupun sub tropik. Cara melakukannya sebagai berikut: (Koentjaraningrat,2005:56)

- a) Mula-mula daerah di hutan atau sabana dibersihkan dengan cara pohon dan semak dibersihkan
- b) Sebidang tanah yang telah dibuka kemudian ditanami tanpa pengolahan tanah terlebih dahulu, penanaman dapat diulang tidak lebih dari dua kali yang biasanya dilakukan antara 1-2 tahun.
- c) Setelah memanen sebanyak 3 kali maka tanah akan kehabisan zat hara kemudian dibiarkan selama 10-15 tahun supaya menjadi hutan kembali.
- d) Setelah masa istirahat tersebut tanah dibuka kembali dengan cara seperti diatas.

Hutan-hutan ini mereka golongan dalam lima golongan pokok yaitu: (Koentjaraningrat,2005:58)

- a) Hutan Rimba Primer yaitu hutan yang berumur lebih dari 15 tahun dan sudah ditumbuhi pohon-pohon besar dengan sedikit belukar dibawahnya
- b) Hutan Rimba Sekunder yaitu hutan yang berumur antara 12-13 tahun yang sudah ditumbuhi pohon-pohon besar tetapi masih memiliki belukar yang tebal



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

- c) Hutan Sekunder Muda yaitu hutan yang berumur kurang dari 12 tahun dan terdiri dari pohon-pohon yang belum begitu besar serta masih dipadati dengan belukar bawah
- d) Hutan Belukar yaitu hutan yang berumur sekitar 6 bulan dengan pohon-pohon yang masih muda
- e) Padang ilalang

Dari lima golongan hutan tersebut hutan rimba primer adalah hutan yang paling digemari untuk dibuat sebagai ladang karena untuk mempersiapkan lahan bagi pertanian tidak diperlukan tenaga ekstra untuk membersihkan belukar bawah dan padang alang-alang adalah jenis lahan yang paling tidak disukai karena lahan seperti ini sudah sangat miskin zat haranya.

Pemilihan lahan harus mendapat persetujuan dari anggota kelompok lainnya (kelompok kerabat atau desa), adanya batasan-batasan ini disebabkan oleh:

- a) Suatu lahan telah lebih dahulu dialokasikan pada peladang lain, yang diketahui dari pembicaraan antar warga atau tanda-tanda yang telah dibuat pada suatu lahan.
- b) Adanya tanda-tanda yang dibuat pada pohon-pohon hasil tanaman seorang peladang.
- c) Jarak antara lahan yang digunakan dengan desa yang terlalu jauh seringkali menyebabkan adanya beberapa alternatif yaitu:
 - (1) Perlunya membangun gubug di ladang baru
 - (2) Memindahkan seluruh desa ke dekat ladang

Tenaga kerja bagi masyarakat peladang adalah keluarga inti yang meliputi suami, istri, dan anak-anak mereka yang sudah cukup besar, jumlah anggota keluarga inti biasa anatar 3-5 jiwa. Tipe keluarga ini disebut keluarga inti *monogami* yang lazim di Indonesia namun demikian



ada juga keluarga inti poligini (seorang suami beristri lebih dari satu dan semua anak mereka sehingga jumlah anggota keluarganya lebih besar) meskipun tidak banyak dilakukan.

Umumnya di Indonesia kesatuan kerja berladang dilakukan oleh keluarga luas yang terdiri dari 2-4 keluarga inti, tiap keluarga inti masih terikat oleh hubungan kekerabatan seperti keluarga kandung, atau orang tua dan anak-anak mereka yang telah berkeluarga. Jumlah anggota keluarga berkisar antara 10-20 jiwa, dengan jumlah tenaga kerja tersebut sebenarnya sudah cukup untuk mengolah lahan seluas $\frac{1}{2}$ hingga 2 ha., namun mereka masih membutuhkan tenaga tambahan yang diperoleh dengan cara-cara sebagai berikut pertama, sistem tolong-menolong antarwarga desa dan kedua, meminta bantuan sesama warga desa dengan memberi imbalan.

3) Kebudayaan Masyarakat Bercocok Tanam Menetap

Bercocok tanam menetap dalam berbagai jenis lingkungan alam dengan iklim dan cuaca yang berbeda-beda dapat dilakukan oleh manusia karena pengetahuan manusia telah mencapai taraf yang mengharuskan mereka mengatasi berbagai rintangan alam. Dalam bercocok tanam menetap terdapat keanekaragaman teknik dalam mengolah tanah. Hal ini disesuaikan dengan jenis tanaman yang ditanam, iklim, cuaca, vegetasi dan lain-lainnya.

Sistem peralatannya dibagi dua yaitu pertama, bercocok tanam tanpa bajak (*hand agriculture, hoe agriculture atau horticulture*). Dalam sistem ini tanah diolah dengan cangkul terlebih dahulu sebelum ditanami, kadang teknik ini juga sudah dilaksanakan pada teknik berladang. Kedua, bercocok tanam dengan bajak (*plough agriculture*) dengan menggunakan tenaga hewan atau manusia untuk menariknya. Dengan bajak petani dapat mengolah tanah lebih luas dan merata daripada menggunakan



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

cangkul. Hewan yang digunakan untuk menarik biasanya kuda, kerbau, atau sapi.

Sistem kepemilikan tanah pada masyarakat ini beragam, umumnya kepemilikan tanah secara pribadi sudah diakui. Berikut ini kepemilikan tanah yang ada dalam masyarakat petani menetap di Jawa yang memiliki kepadatan 480 jiwa/km persegi, di tempat lain bahkan telah mencapai 800 jiwa/km persegi.

Berbagai sistem kepemilikan tanah pertanian yang ada di Jawa sebagai berikut: pertama, sistem kepemilikan umum (berdasarkan sistem kepemilikan komunal), dengan pemanfaatan lahan secara bergantian; kedua, sistem kepemilikan komunal dengan kemungkinan untuk mengalihkan pemanfaatan lahan kepada orang lain; ketiga, sistem kepemilikan komunal dengan kemungkinan pemanfaatan lahan secara terus-menerus; dan keempat, sistem kepemilikan individu.

Pengaliran tenaga dalam bercocok tanam tetap dengan mekanisme sebagai berikut:

- a) Pekerjaan tidak dilakukan berlangsung terus-menerus selama jangka waktu produksi, tetapi tergantung dari irama alam, perubahan musim, dan jenis tanaman yang dalam tahap penanaman tertentu memungkinkan ia bekerja sendiri tapi pada waktu yang lain memaksanya mengerahkan tenaga tenaga tambahan.
- b) Pembagian kerja yang bersifat khusus tidak diperlukan, karena petani mampu mengerjakan semua tahap dalam siklus pertanian walaupun ada perbedaan dalam jenis-jenis pekerjaan berdasarkan gender.
- c) Hubungan antara majikan dengan buruh tani bersifat pribadi.

Penggerakan tenaga kerja tambahan ini bersifat lokal di pedesaan dengan sistem Bantu-membantu yang biasa disebut dengan gotong royong.



b. Kebudayaan masyarakat maritim

Mata pencaharian ini sama tuanya dengan berburu dan meramu, mata pencarian utama masyarakat nelayan adalah mencari ikan. Nelayan mencari ikan di laut biasanya hanya mampu berlayar menyusuri pantai dan teluk, hanya pada musim-musim tertentu saja nelayan berlayar menuju perairan yang tenang seperti teluk.

Mata pencarian menangkap ikan umumnya dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Selain alat-alat yang digunakan seperti jenis kail, tombak, jala dan perangkap paar nelayan juga membutuhkan perahu yang sistem navigasi dan peralatannya juga mengalami perkembangan sehingga menuntut adanya keterampilan dari pengendaranya. Dalam hal ini termasuk pengetahuan tentang cara hidup berbagai jenis ikan, mengenal cuaca dan ilmu perbintangan

Biasanya di kampung nelayan hampir tiap orang memiliki perahu meskipun ukurannya kecil minimal hanya memuat dua orang yaitu seorang nelayan dengan pembantunya, dalam hal ini biasanya anaknya yang membantu menangkap ikan di laut. Perahu ini biasanya tiap hari berlayar hingga 1-2 km dari pantai dan menebarkan jala tiap satu atau dua jam, selain itu mereka juga kadang memasang perangkap ikan yang hasilnya mereka pungut tiap hari. Untuk perahu yang lebih besar yang dimiliki nelayan biasanya dapat memuat 4-5 orang dan dapat berlayar hingga 7-8 km dari pantai. Pemilik perahu biasanya sebagai pengemudi sementara awak kapalnya adalah anak-anak dan para kerabatnya atau kadang juga dengan pria yang bukan kerabatnya. Pembagian tugas sangat tegas, semua awak dapat mengemudikan perahu, melempar dan menarik jala, menombak ikan, membersihkan termasuk di dalamnya memisah-misahkan berbagai jenis dan ukuran ikan serta mengawetkannya (seperti mengasinkan, atau memberikan es balok pada ikan-ikan agar tetap segar). Mereka umumnya berangkat pada malam hari untuk mendapatkan berbagai kawanan ikan tertentu.



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

Sistem yang dipakai biasanya dengan bagi hasil sehingga mereka tidak menerima upah tetap tetapi menerima bagian tertentu dari hasil tangkapan ikan sesuai dengan kesepakatan sebelumnya. Umumnya dari hasil kotor disisihkan untuk biaya pemeliharaan kapal perahu, pemeliharaan alat penangkapan ikan, biaya makan awak perahu dan dari uang yang tersisa merupakan hasil bersih dan masing-masing menerima bagian yang sama. Sedangkan pemilik perahu yang merupakan pimpinan biasanya mendapat bagian yang lebih banyak daripada yang lain, begitupula pada anak muda yang sedang proses belajar maka ia mendapatkan bagian yang lebih kecil daripada awak kapal yang lainnya. Sistem bagi hasil ini tentunya menjadi perangsang bagi semua awak untuk bekerja lebih giat agar hasil yang didapatkan bisa lebih banyak sehingga hasil yang dibawa pulang (uang) juga lebih banyak.

c. Kebudayaan masyarakat modern

Koentjaraningrat mengatakan bahwa modernisasi adalah usaha untuk hidup sesuai dengan jaman dan seluk beluk persoalan dunia (konstelasi), modernisasi ini dapat terjadi di mana saja, asalkan ada usaha untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang lebih baik (Prasetyo,2001:19). Sedangkan Smith mengartikan modernisasi sebagai proses yang dilandasi oleh seperangkat rencana dan kebijakan yang disadari untuk mengubah masyarakat ke arah kehidupan masyarakat yang kontemporer, menurut penilaian lebih maju dalam derajat kehormatan tertentu.

Kohl menngatakan nilai-nilai budaya yang menjadi ciri suatu mentalitas modern yaitu:

- 1) Pandangan aktif terhadap hidup.
- 2) Tidak banyak tergantung pada kaum kerabat.
- 3) Kecenderungan orintasi terhadap kehidupan lkota.
- 4) Individualisme.
- 5) Kecondongan terhadap hubungan dan pergaulan yang demokratis.



- 6) Butuh media massa.
- 7) Pandangan sama rata terhadap kesempatan maju dalam hidup.
- 8) Kurang percaya dan bersandar kepada orang lain.
- 9) Tidak memandang rendah pekerjaan lapangan dan pekerjaan tangan.
- 10) Keseganan terhadap pranata luar.
- 11) Mengutamakan mutu dan hasil karya.
- 12) Keberanian mengambil resiko dalam usaha karya.
- 13) Orientasi terhadap keluarga inti yang kecil. kebutuhan rendah terhadap aktivitas religi dalam hidup.

Inkeles dan Smith dalam Budiman (1995:35-36) menjelaskan pendorong perubahan manusia tradisional menuju masyarakat modern ada tiga faktor yaitu:

- 1) Faktor Pendidikan yang paling efektif mengubah manusia. Dampak pendidikan ini tiga kali lebih kuat dibandingkan dengan usaha-usaha lainnya. Dengan pendidikan akan dapat tumbuh nilai-nilai dalam diri manusia untuk dapat memahami, menyikapi, dan melakukan sesuatu yang secara rasional dapat menyejahterakan dirinya.
- 2) Pengalaman kerja di pabrik sebagai faktor yang berperan besar dalam mengubah manusia tradisional menjadi manusia modern. Manusia tradisional dapat diubah menjadi manusia modern dengan mempekerjakannya di lembaga-lembaga kerja yang modern. Menurut Inkeles dan Smith ia akan cepat beradaptasi dengan cepat dan menyerap nilai-nilai kerja yang ditekuninya ke dalam kepribadiannya dan diekspresikan kembali dalam sikap, nilai, dan tingkah lakunya hingga menjadi manusia modern.
- 3) Pengenalan terhadap media massa yang merupakan sarana efektif untuk mendorong modernisasi, melalui media massa terbaru informasi antarnegara yang dipisahkan oleh wilayah teritorial yang sangat luas



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

dapat diperoleh dengan mudah. Bahkan saat ini melalui media massa orang dapat mengikuti peristiwa langsung yang terjadi di luar negeri.

Menurut Inkeles modernisasi akan menghasilkan manusia modern apabila:

- 1) Adanya kesediaan menerima pengalaman baru dan terbuka terhadap penemuan dan perubahan-perubahan baru.
- 2) Dapat menangkap dan memahami sejumlah masalah yang tidak terbatas dalam lingkungan terdekat saja, namun juga lingkungan yang lebih jauh.
- 3) Berpandangan maju dengan tidak mengabaikan pengalaman-pengalaman yang lampau.
- 4) Mempunyai tindakan yang teratur, tersusun dan teliti dalam menyelesaikan suatu masalah.
- 5) Mempunyai perencanaan berdasarkan pengaturan yang matang.
- 6) Mempunyai keyakinan bahwa manusia mampu mengatasi kesulitan-kesulitan yang ditimbulkan oleh lingkungannya dalam usaha mencapai tujuan.
- 7) Berpandangan bahwa sesuatu dapat diperhitungkan.
- 8) Mempunyai rasa menghargai terhadap usaha-usaha orang lain.
- 9) Mempunyai kepercayaan pada ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 10) Menghargai teguran-teguran yang bersifat membangun.

Dengan demikian manusia modern lebih mengacu kepada pandangan hidup, sikap, dan tindakan jadi bukan pada penampilan fisik atau kebendaan seperti yang memiliki kendaraan bagus, rumah bagus, gaya bicara, model pakaian, dan sebagainya. Oleh karena itu dalam masyarakat modern ikatan norma seperti upacara dan tradisi akan melemah atau pudar yang disebabkan oleh banyaknya hiburan sebagai pengisi aktivitas luang seperti gedung bioskop, pusat-pusat perbelanjaan, arena hiburan anak dan lain-lain. Hiburan



inilah yang menyebabkan warga dalam mengikuti upacara dan tradisi kurang maksimal.

D. AKTIVITAS PEMBELAJARAN

LK 3.1 Menganalisis Masyarakat dan Kebudayaan

1. Indonesia memiliki lebih dari 500 suku bangsa, dan masing-masing suku bangsa memiliki kebudayaan yang berbeda-beda. Oleh karena itu Indonesia kaya akan kebudayaan. Kebudayaan ini apabila dikelola dengan baik bisa menjadi perekat integrasi bangsa, namun apabila pemerintah salah mengurus kebudayaan ini bisa menjadi sumber disintegrasi bangsa. Yang menjadi pertanyaan bagaimana menjaga keutuhan NKRI dengan melihat budaya-budaya yang tersebar di seluruh masyarakat yang ada di Indonesia?
2. Tugas pemerintah melestarikan kebudayaan daerah, khususnya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang mendapat wewenang untuk melestarikan kebudayaan daerah, apa usaha konkret yang telah dilakukan oleh pemerintah untuk melestarikan kebudayaan dari suku-suku bangsa yang ada di Indonesia?

LK 3.2 Pengembangan Soal.

Saudara telah mempelajari materi *Masyarakat dan Kebudayaan*. Tindak lanjut dari materi tersebut adalah kegiatan pengembangan butir soal berikut ini:

1. Buatlah kisi-kisi soal yang sesuai dengan materi/topik!
2. Kembangkan soal-soal yang sesuai dengan konsep HOTS!
3. Kembangkan soal pilihan ganda (PG) sebanyak 2 soal!
4. Presentasikanlah di kelas, mereview soal, dan kumpulkan

E. REFERENSI

Ahmadi, Abu. 1986. *Pengantar Ilmu Antropologi*, Surabaya. Bina Ilmu.



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

- Al-Barry, M. Dahlan Tacub. 2001. *Kamus Sosiologi Antropologi*, Surabaya. Indah.
- Baal, J. Van. 1987. *Sejarah dan Pertumbuhan Teori Antropologi Budaya (Hingga Dekade 1970) Jilid 1*. J. Piry (Penterjemah). Jakarta. Gramedia.
- Budiman, Arif. 1995. *Teori Pembangunan Dunia Ketiga*, Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.
- Encyclopedia Britanica Library 2004 deluxe edition.
- Geertz, Clifford. 1992. *Tafsir Kebudayaan*. Yogyakarta, Kanisius
- Hadi W.M., Abdul 2006. *Kebudayaan Modern, Despiritualisasi, dan Nihilisme*.
www.ICAS-indonesia.org/index.php?option=com_content&task=view&id=261&itemid=155&lang=iso...60k.
- Haviland, William. 1999. *Antropologi Jilid 1*, edisi keempat. R.G. Soekadijo (penterjemah). Jakarta. Penerbit Erlangga.
- Haviland, William 1988. *Antropologi Jilid 2*, edisi keempat. R.G. Soekadijo (penterjemah). Jakarta. Penerbit Erlangga.
- Hidayah, Zulyani. 1997. *Ensiklopedi Suku Bangsa di Indonesia*, Jakarta.LP3ES.
- Koentjaraningrat. 2005. *Pengantar Ilmu Antropologi (Pokok-Pokok Etnografi)*, Jakarta. Rineka Cipta.
- Koentjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi* , Jakarta. Rineka Cipta.
- Koentjaraningrat. 2011. *Pengantar Ilmu Antropologi I*, Jakarta. Rineka Cipta.
- Koesbardiati, Toetik. 2000/2001. *Etnografi di Indonesia (Bahan Penataran untuk Guru Antropologi Tingkat SMU)*, Malang. Pusat Pengembangan Penataran Guru IPS dan PMP Malang.
- Poerwanto, Hari. 1998. *Pembangunan dan Perubahan Sosial di Indonesia Pola Adaptasi Kehidupan Beberapa Suku Bangsa Di Indonesia. (Bahan Penataran untuk Guru Sekolah Menengah Umum)*, Malang. Pusat Pengembangan Penataran Guru IPS dan PMP Malang.
- Saifudin, Achmad Fedyani. 2005. *Antropologi Kontemporer (Suatu Pengantar Kritis Mengenai Paradigma)*, Jakarta. Kencana.



Prasetyo, Djoko Adi. 2001 *Perubahan Budaya dan Peradaban (Bahan Penataran untuk Guru Antropologi Tingkat SMU)*, Malang. Pusat Pengembangan Penataran Guru IPS dan PMP Malang.



MATERI 4: UNSUR-UNSUR UNIVERSAL BUDAYA

A. KOMPETENSI

Menganalisis unsur-unsur universal budaya

B. INDIKATOR

Setelah mempelajari materi diklat ini, diharapkan peserta diklat mampu:

1. Menjelaskan konsep dasar unsur-unsur universal budaya
2. Menganalisis hubungan antar unsur universal budaya

C. URAIAN MATERI

UNSUR-UNSUR UNIVERSAL BUDAYA

Membahas tentang budaya memiliki cakupan yang luas dan kompleks, antara lain unsur-unsur kebudayaan yang bersifat universal. Beberapa pendapat ahli mengenai unsur-unsur universal kebudayaan, artinya unsur-unsur yang dimaksud bersifat umum dan ditemukan pada kebudayaan suku-suku bangsa di dunia.

Ada beberapa pendapat ahli yang mengemukakan mengenai komponen atau unsur kebudayaan, antara lain sebagai berikut (Kriswanto. 2011:15):

Menurut pendapat Melville J. Herskovits, unsur-unsur kebudayaan adalah:

1. Alat-alat teknologi
2. Sistem ekonomi
3. Keluarga
4. Kekuasaan politik

Menurut Branislow Malinowski bahwa kebudayaan meliputi empat fungsi, yaitu:



1. Sistem norma-norma yang berlaku dalam masyarakat sehingga memungkinkan kerjasama antara para anggota masyarakat agar menyesuaikan dengan alam sekelilingnya.
2. Organisasi ekonomi
3. Perangkat dan pranata-pranata atau petugas-petugas untuk pendidikan (keluarga merupakan pranata pendidikan yang utama)
4. Organisasi kekuatan/kekuasaan (politik)

Sementara itu Clyde Kluckhohn, mengemukakan tujuh unsur kebudayaan, yaitu:

1. Sistem mata pencaharian
2. Sistem peralatan dan teknologi
3. Sistem organisasi kemasyarakatan
4. Sistem pengetahuan
5. Bahasa
6. Kesenian
7. Sistem religi dan upacara keagamaan

Menurut Koentjaraningrat, unsur-unsur budaya yang dapat ditemukan pada semua bangsa di dunia (universal) berjumlah tujuh yang dapat disebut sebagai isi pokok dari setiap kebudayaan yaitu:

1. Bahasa
2. Sistem pengetahuan
3. Organisasi sosial
4. Sistem peralatan hidup dan teknologi
5. Sistem mata pencaharian hidup
6. Sistem religi
7. Kesenian

Berikut ini akan diuraikan secara umum dan garis besarnya unsur-unsur kebudayaan sesuai dengan pendapat Koentjaraningrat.



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

1. Bahasa.

Bahasa merupakan wujud budaya yang digunakan manusia untuk saling berkomunikasi atau berinteraksi, baik secara lisan, tulisan maupun bahasa isyarat. Melalui bahasa, manusia dapat menyesuaikan diri dengan adat istiadat, tingkah laku, tata krama masyarakat, dan sekaligus membaurkan diri dengan masyarakat.

Pembahasan antropologi mengenai bahasa suatu suku bangsa tidak perlu sedalam deskripsi mengenai susunan sistem fonetik, fonologi, sintaksis dan semantik, seperti yang dilakukan oleh seorang ahli bahasa dalam penyusunan tata bahasa. Pengumpulan data tentang ciri-ciri yang mencolok, data mengenai daerah perbatasannya, variasi geografi, dan variasi yang ada sesuai dengan lapisan-lapisan yang ada (Koentjaraningrat, 1997:16)

Bahasa merupakan alat yang berupa lambang (isyarat atau bunyi) yang digunakan manusia untuk berkomunikasi atau berhubungan. Pada umumnya manusia menggunakan bahasa lisan, yaitu bahasa yang berupa perlambang bunyi yang berartikulasi, dihasilkan alat ucap di dalam rongga mulut.

Salah satu keunikan dari bahasa lisan adalah artikulasi lambang bunyi yang dikombinasikan sedemikian rupa sehingga menjadi satuan-satuan kata yang bermakna. Satuan-satuan tersebut dirangkai dan dikombinasikan sedemikian rupa sehingga menjadikan satuan kalimat yang merupakan susunan atau kelompok kata yang teratur. Bahasa lisan mengandung maksud atau pikiran yang jelas sebagai pesan atau pernyataan yang utuh dalam konteks komunikasi.

Pandangan Antropologi terhadap bahasa adalah unsur kebudayaan yang sangat penting, sebagai pangkal terwujudnya suatu kebudayaan. Bahasa mempermudah penyampaian atau transmisi pengetahuan dan pengalaman.

Penyebaran kebudayaan juga akan lebih mudah dilaksanakan dengan menggunakan bahasa. Orang tua pertama-tama akan mengajarkan bahasa



kepada anaknya setahap demi setahap. Jika si anak sudah dapat berbicara (berbahasa) maka akan lebih muda berhubungan komunikasi di antara keduanya, berarti akan lebih mempermudah juga penyampaian unsur-unsur budaya.

Fungsi Bahasa

Secara khusus, fungsi bahasa diantaranya adalah:

- a. untuk tujuan praktis, untuk mengadakan hubungan pergaulan sehari-hari
- b. untuk tujuan artistik, untuk pemuasan rasa estetika sehingga manusia mengolah bahasa seindah-indahnya
- c. untuk tujuan filosofi, untuk mempelajari naskah-naskah kuno
- d. sebagai kunci dalam mempelajari ilmu-ilmu lain

Fungsi bahasa secara umum adalah sebagai berikut:

- a. alat ekspresi, yaitu mengekspresikan aspek kejiwaan manusia, menarik perhatian orang lain dan membebaskan diri dari tekanan emosi
- b. alat komunikasi, yaitu untuk mengadakan hubungan atau komunikasi antarmanusia
- c. alat untuk mengadakan integrasi dan adaptasi sosial

Sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia berfungsi sebagai :

- a. lambang identitas nasional
- b. alat pemersatu berbagai masyarakat yang berbeda latar belakang budaya dan bahasa
- c. alat penghubung antar daerah dan antarbudaya

Dalam kaitan dengan bahasa Indonesia, bahasa Indonesia memiliki kedudukan, yaitu sebagai bahasa nasional & bahasa negara.

Sebagai bahasa negara, bahasa Indonesia mempunyai fungsi sebagai:



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

- a. Bahasa resmi negara
- b. Bahasa pengantar di lembaga-lembaga pendidikan
- c. Alat perhubungan pada tingkat nasional bagi kepentingan menjalankan roda pemerintahan dan pembangunan
- d. Alat pengembangan kebudayaan dan pemanfaatan ilmu pengetahuan, seni, serta teknologi

Dalam perkembangannya Bahasa Indonesia mendapat dukungan dari bahasa daerah maupun bahasa asing terutama peristilahan yang dipergunakan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga memunculkan istilah *indo-glish*.

2. Sistem Pengetahuan.

Pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui manusia tentang benda, sifat keadaan, dan harapan-harapan. Pengetahuan merupakan segala sesuatu yang dapat diketahui, diterima, dan dipahami oleh manusia dalam penggunaan panca inderanya.

Sistem pengetahuan dapat dibedakan menjadi:

- a. Pengetahuan tentang alam
- b. Pengetahuan tentang tumbuh-tumbuhan
- c. Pengetahuan tentang tubuh manusia
- d. Pengetahuan tentang sifat dan tingkah laku sesama manusia
- e. Pengetahuan tentang ruang dan waktu

Para ahli antropologi berpendapat bahwa masing-masing suku bangsa di dunia ini pada umumnya mempunyai sistem pengetahuan tentang hal-hal sebagai berikut:

- a. Pengetahuan tentang alam, meliputi pengetahuan tentang musim, sifat-sifat alam, sifat-sifat tanah, angin, binatang, dan sebagainya. Pengetahuan tersebut digunakan untuk keperluan kehidupannya.



Contohnya: pengetahuan terkait bercocok tanam, berburu, berlayar, dan sebagainya.

- b. Pengetahuan tentang flora dan fauna terutama yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan hidupnya. Contoh: pengetahuan terkait tanaman/binatang yang dapat dikonsumsi, sebagai obat-obatan, sebagai mata pencaharian, keperluan ritual. Selain itu juga tanaman yang dapat digunakan sebagai tempat tinggal/bangunan rumah, dan sebagainya.
- c. Pengetahuan tentang ciri-ciri dan sifat-sifat bahan mentah sekaligus teknologi pengolahannya. Contohnya: membuat peralatan untuk membuat rumah, peralatan berburu, alat angkut, dan sebagainya.
- d. Pengetahuan tentang tubuh manusia. Contohnya: ilmu anatomi di bidang kedokteran, Pemijitan, dan sebagainya.
- e. Pengetahuan tentang ruang dan waktu. Contohnya: penanggalan, musim, dan sebagainya.
- f. Pengetahuan tentang sifat dan tingkah laku manusia. Contohnya: pemahaman manusia dalam berinteraksi atau berhubungan dengan orang lain.

Pengetahuan tidak hanya menghadirkan manfaat bagi manusia, tetapi terdapat pula konsekuensi dari efek negatifnya yang tidak kalah penting yang perlu diperhatikan. Manusia hendaknya bijaksana dalam mengelola dan menggunakan pengetahuannya. Bijaksana dalam menggunakan pengetahuannya akan lebih produktif dan memberikan manfaat bagi penggunanya, misalnya pengetahuan tentang obat-obatan dapat membuat sehat seseorang; pengetahuan tentang ilmu perbintangan (Astronomi) dapat membantu dalam pelayaran.



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

3. Organisasi Sosial.

Organisasi sosial muncul dari kesadaran manusia akan pentingnya hidup bersama dengan manusia lain, karena pada dasarnya manusia bukanlah makhluk yang individualis melainkan sebagai makhluk yang saling membutuhkan satu sama lain agar bisa berkembang. Sebagai makhluk sosial manusia senantiasa hidup secara bersama.

Di dalam kehidupan bermasyarakat banyak permasalahan yang tidak dapat diselesaikan dengan sendirian namun membutuhkan bantuan orang lain, maka dengan hidup bersama-sama dapat menjadi solusi. Cara hidup berkumpul manusia banyak mendatangkan keuntungan dan mafaat. Selain untuk mengatasi kelemahan fisiknya, hidup berkumpul bersama-sama warga masyarakat yang lain dapat menjadi sarana memecahkan permasalahan secara bersama yang terjadi di lingkungannya. Melalui kerjasama, manusia dapat memanfaatkan potensi alam lingkungannya dan mengembangkannya sehingga dapat membuahkan hasil yang lebih banyak.

Menurut Herskovits, organisasi sosial yang paling penting adalah lembaga kekerabatan, yaitu hubungan yang terbentuk berdasarkan atas perkawinan, dimana terbentuk keluarga besar sampai dengan klan. Dimulai dari keluarga inti atau generasi I (ayah, ibu, anak yang belum menikah). Kemudian generasi ke-II (keluarga anak yang sudah menikah). Keluarga inti generasi I dan II membentuk keluarga luas. Jika generasi II telah membentuk keluarga baru (generasi III) maka hubungan kekerabatan yang mencakup seluruh anggota keluarga inti I, II, dan III disebut klan.

Organisasi sosial dibentuk untuk sesuai dengan pandangan hidup dan kejiwaan kelompoknya, misalnya ekonomi, politik, religi, keamanan, dan sebagainya.



4. Sistem peralatan hidup dan teknologi .

Peralatan dan perlengkapan hidup merupakan semua sarana dan prasaran yang digunakan oleh manusia atau masyarakat dalam setiap proses kehidupan terutama dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup.

Teknologi merupakan cara atau teknik memproduksi, memakai, serta memelihara segala peralatan dan perlengkapan. Teknologi yang berkembang di masyarakat dan berfungsi sebagai peralatan dan perlengkapan hidup diantaranya adalah:

- a. Alat-alat produktif
- b. Senjata
- c. Wadah
- d. Alat-alat menyalakan api
- e. Makanan
- f. Pakaian
- g. Tempat berlindung
- h. Alat transportasi

Kemampuan menciptakan peralatan dan penguasaan teknologi dapat mempermudah pekerjaan manusia dan dapat membantu meningkatkan hasil yang dicapai. Oleh karena itu, unsur kebudayaan peralatan dan teknologi tidak akan berhenti dan akan terus berkembang. Hal ini menyesuaikan dengan tantangan dan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan manusia selaras dengan cita-cita masa depan.

Semakin maju penguasaan teknologi maka pembuatan peralatan termasuk pengumpulan bahan mentah dan penguasaan penggunaannya, maka semakin mudah pula penyelesaian pekerjaan dengan hasil yang lebih baik. Sebagai contoh: menghasilkan minyak kelapa, awalnya teknik pembuatannya hanya menggunakan alat parut kelapa manual yang sederhana. Waktu yang digunakan cukup lama dan memerlukan tenaga yang banyak. Seiring



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

berjalannya waktu, kebutuhan minyak kelapa semakin meningkat dan memerlukan waktu yang cepat, maka peralatan dan teknologi perlu menyesuaikan. Kini untuk menghasilkan parutan kelapa yang lebih cepat dengan hasil yang lebih banyak telah diciptakan pamarut kelapa yang menggunakan tenaga dinamo atau diesel.

Bagaimanapun sederhana cara kehidupan manusia, mereka sudah mengenal peralatan dan teknologi untuk membantu kehidupannya. Peralatan merupakan sarana atau perangkat yang dapat digunakan untuk membantu keperluan hidupnya. Sedangkan teknologi adalah segala kemampuan teknik untuk memperoleh manfaat, mengatasi permasalahan, dan mengembangkan segala sesuatu yang telah dicapai. Sikap arif dan bertanggungjawab sangat diutamakan dalam pemilihan dan penggunaan peralatan teknologi, agar tidak menimbulkan kerugian bagi pihak lain.

5. Sistem Mata Pencarian.

Sistem mata pencarian hidup adalah segala usaha manusia untuk mendapatkan barang dan jasa yang menjadi kebutuhannya. Konsep tersebut dapat juga disebut dengan sistem ekonomi, karena memiliki kaitan erat dengan mencukupi kebutuhan hidup.

Dalam membahas mata pencarian atau sistem ekonomi berarti membahas tentang tiga aspek utama yaitu produksi, konsumsi, dan distribusi. Ketiga hal ini saling berkaitan dan saling mempengaruhi. Penerapan tiga aspek utama tersebut perlu menjunjung tinggi nilai karakter dalam implementasinya di masyarakat. Contohnya, sikap jujur serta bertanggungjawab hendaknya menjadi landasan utama ketika seseorang akan memproduksi sesuatu. Menggunakan bahan-bahan yang aman bagi konsumen dan sah menurut hukum dan undang-undang. Begitu pula seorang konsumen hendaknya bijaksana ketika akan membeli sesuatu untuk keperluan hidupnya. Membeli sesuatu sesuai kebutuhan, hemat, berhati-hati serta menjunjung tinggi pula



sifat jujur dalam membeli sesuatu. Bersikap adil dalam pendistribusiannya supaya dapat dinikmati oleh seluruh lapisan masyarakat.

Setiap daerah memiliki ciri sistem mata pencaharian hidup yang berbeda, tergantung dari posisi atau letak daerahnya, (misalnya pesisir, pegunungan, pegunungan); kondisi daerahnya misalnya, termasuk daerah yang bersuhu dingin/panas/sedang, memiliki intensitas hujan yang tinggi, daerah kering, dan sebagainya). Beberapa jenis mata pencaharian seperti berburu binatang, bercocok tanam, beternak, menangkap ikan, dan berdagang, semuanya bergantung pada alam.

6. Sistem religi.

Sistem religi ialah dimana manusia mengakui keberadaan Tuhan sebagai Sang Pencipta. Indonesia yang terdiri dari berbagai suku terdiri berbagai macam agama. Fungsi agama adalah untuk mengatur kehidupan manusia dalam hubungannya dengan Sang Pencipta.

Terdapat beberapa unsur yang universal dalam pengertian religi atau kepercayaan ini, antara lain kepercayaan terhadap kekuatan gaib yang lebih tinggi dari manusia, berbagai hal yang dilakukan manusia untuk berkomunikasi dan mencari hubungan dengan kekuatan-kekuatan tersebut, bentuk-bentuk religi kuno sampai pada kemunculan agama. Sistem religi dalam kerangka budaya suatu masyarakat memiliki tiga unsur utama yaitu sistem keyakinan, sistem upacara keagamaan dan umat penganut religi tersebut. Dalam sistem keyakinan, gagasan, pelajaran, aturan agama, dongeng suci atau riwayat suci tercantum dalam suatu himpunan buku-buku suci yang biasa juga dianggap sebagai kesusastraan. Unsur religi dapat dijabarkan sebagai berikut (Koentjaraningrat (1992:239):

- a. Emosi keagamaan, yaitu kekuatan yang menggerakkan jiwa manusia untuk melakukan kegiatan keagamaan dan merupakan pusat dari segala konsep religi yang diyakini manusia



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

- b. Sistem keyakinan, berwujud nilai-nilai tentang keyakinan dan konsep manusia akan sifat-sifat Tuhan, alam gaib, kejadian-kejadian alam, kekuatan sakti serta makhluk halus
- c. Sistem ritus dan upacara, merupakan kelakuan manusia dalam kegiatan keagamaan yang resmi diketahui masyarakat, setidaknya oleh kelompok keagamaan. Dalam sistem ritus terdiri dari:
 - komponen upacara yang meliputi tempat upacara, saat upacara, benda-benda upacara dan orang yang melakukan upacara
 - kesenian khusus dalam upacara antara lain sesaji, berkurban, berdoa, makan bersama, menari, berprosesi/ berkirab atau pawai, upacara seni drama, berpuasa, intoksikasi atau perbuatan yang memabukkan atau menghilangkan kesadaran diri para pelaku upacara, bertapa dan bersamadi
- d. Umat agama, yaitu kelompok yang meyakini dan melaksanakan ajaran agama yang dianut. Kesatuan masyarakat yang menjadi pusat aktivitas religius dapat berupa beberapa tipe yaitu keluarga, kelompok kekerabatan unilineal, komunitas dan perkumpulan-perkumpulan khusus

Para ahli antropologi mengemukakan, paling sedikit ada 8 bentuk religi di dunia:

- a. Fetisism, yaitu bentuk religi berdasarkan kepercayaan akan adanya jiwa dalam bentuk benda-benda tertentu dan terdiri dari aktivitas-aktivitas keagamaan guna memuja benda-benda berjiwa. Misalnya Simegere di Mentawai
- b. Animisme, yaitu bentuk religi yang didasarkan kepercayaan bahwa alam sekeliling tempat tinggal manusia dihuni berbagai macam ruh, dan terdiri dari berbagai kegiatan keagamaan guna memuja roh – roh tadi
- c. Animatism, tidak merupakan bentuk religi, melainkan suatu sistem kepercayaan bahwa benda-benda serta tumbuh-tumbuhan memiliki jiwa



dan dapat berfikir seperti manusia. Kepercayaan itu tidak menyebabkan adanya kegiatan keagamaan, walaupun dapat menjadi unsur dalam suatu religi

- d. Prae-animism (kadang disebut *dynamism*), yaitu bentuk religi berdasarkan kepercayaan pada kekuatan sakti yang ada dalam segala hal yang luar biasa dan terdiri dari kegiatan-kegiatan keagamaan yang berpedoman pada kepercayaan tersebut.
- e. Totemism, yaitu bentuk religi yang terdiri dari kelompok-kelompok kekerabatan unilineal yang didasarkan berasal dari para dewa dan leluhur yang terikat tali kekerabatan dan terdiri dari kegiatan-kegiatan keagamaan untuk memuja mereka serta mempererat kesatuan dalam kelompok unilineal masing-masing. Tiap kelompok mempunyai lambangnya (totem) sendiri dapat berupa jenis hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala alam atau benda yang melambangkan dewa leluhur kelompoknya. Contoh, suku-suku di Papua dengan tiang (mbis), atau sapi merupakan totem bagi umat Hindu India.
- f. Polytheism, yaitu religi yang didasarkan kepercayaan akan adanya suatu hierarki dewa-dewa dan terdiri dari upacara-upacara untuk memuja para dewa tadi.
- g. Monotheism, yaitu religi yang didasarkan kepercayaan adanya satu dewa, yaitu Tuhan dan kegiatan-kegiatan upacaranya bertujuan untuk memuja Tuhan tersebut
- h. Mystic, yaitu bentuk religi yang didasarkan kepercayaan satu Tuhan yang dianggap menguasai seluruh alam semesta dan terdiri dari upacara-upacara yang bertujuan untuk mencapai kesatuan dengan Tuhan tersebut.

Fungsi Agama/Religi/Kepercayaan

- a. Fungsi Edukatif



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

Mencakup tugas mengajar dan tugas bimbingan. Berbeda dengan instansi (institusi profan), agama dianggap sanggup memberikan pengajaran yang otoritas, bahkan dalam hal-hal yang sakral. Agama menyampaikan ajarannya melalui perantara; upacara (perayaan) keagamaan, khotbah, renungan, pendalaman rohani maupun diluar perayaan liturgis. Untuk melaksanakan tugas ditunjuk sejumlah fungsionaris, misalnya : syaman, kyai, pendeta, pedanda dan imam.

b. Fungsi Penyelamatan

Agama mengajarkan keselamatan hidup di dunia dan keselamatan setelah kehidupan di dunia. Untuk mencapai kebahagiaan tersebut agama mengajarkan cara-cara yang khas.

c. Fungsi Pengawasan Sosial

Masing-masing agama mempersatukan umatnya yang berbeda ras, suku dan kebudayaan. Dan perilaku umat yang berbeda tersebut disamakan dalam ajaran agama dan ritualitas sehingga akan memupuk persaudaraan dan akan saling menjalankan fungsi pengawasan. Jika nilai kebaikan agama benar-benar dilaksanakan dalam kehidupan akan dapat meningkatkan kesejahteraan manusia. Contoh: Agama Islam, Agama Hindu, Agama Budha, Agama Katolik, Agama Kristen.

7. Kesenian.

Salah satu bentuk kebudayaan manusia adalah kesenian. Kajian Antropologi sangat diperlukan untuk melihat lebih jauh mengenai cara manusia menuangkan gagasan dan pemikirannya melihat suatu wadah yang namanya seni.

Manusia dengan kemampuan akal dan budinya telah mengembangkan berbagai macam sistem tindakan demi keperluan hidupnya. Berbagai macam sistem tindakan itulah yang akhirnya memunculkan keanekaragaman budaya, dan ini merupakan obyek kajian serta analisa yang penting bagi antropologi.



Manusia dalam kehidupannya (disadari maupun tidak) tidak terlepas dari aktifitas yang bersifat teoritis, yang bersifat praktis dan yang bersifat estetik. *Pertama*, aktifitas yang bersifat teoritis yaitu aktifitas yang dilakukan karena terdorong oleh rasa ingin tahu terhadap apa yang dilihat, dialami dan dirasakan terhadap fenomena yang dihadapi sehari-hari, misal, peristiwa terjadinya siang malam, adanya musim, sehingga mempengaruhi cara membuat tempat tinggal, busana dll. *Kedua*, aktifitas yang bersifat praktis yaitu sebagai kelanjutan dari aktifitas yang bersifat teoritis, merupakan realisasi dari pengetahuan yang didapat sebelumnya untuk membuat barang berguna yang kemudian dapat membantu memperingan, mempermudah dan mempercepat pekerjaan sehari-hari. Misalnya, jarak yang jauh memotivasi manusia menciptakan motor, mobil dll. *Ketiga*, aktifitas yang bersifat seni, yaitu aktifitas atau kegiatan manusia yang melibatkan perasaan manusia yang penerapannya dalam bentuk pengungkapan rasa melalui seni. Misalnya, agar suasana rumah terasa nyaman dan bagus dipandang mata, maka bentuk rumah didesain sehingga menjadi bentuk bangunan yang indah dengan sentuhan warna cat tembok yang serasi serta penataan halaman dan ruang yang nyaman buat penghuninya maupun orang yang bertamu.

Herbert Read dalam bukunya yang berjudul *The Meaning of Art* menyebutkan bahwa seni merupakan usaha manusia untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk menyenangkan yang dimaksud adalah hasil seni yang bersifat indah dan dapat memberikan kepuasan bagi para pengamatnya (Hermanto, 2010:13-14).

Masih dalam Hermanto, Collingwood dalam bukunya yang berjudul *The Principles of Art* memberikan pengertian seni secara sederhana, yakni “simbol dari perasaan”. Seni dianggap sebagai kreasi bentuk simbolis dari pengalaman emosional (perasaan), sehingga tidak berasal dari pikiran semata.



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

Menurut Koentjaraningrat, yang dimaksud seni adalah keahlian dan keterampilan manusia untuk mengekspresikan dan menciptakan hal-hal yang indah serta bernilai.

Dalam rangka melihat kesenian sebagai gejala kebudayaan, para antropolog mengembangkan tugas yang menyenangkan, yaitu menyusun katalog, memotret, mencatat dan mendiskripsikan semua bentuk kegiatan imajinatif yang mungkin terdapat dalam suatu kebudayaan tertentu. Ada banyak sekali keanekaragaman bentuk dan cara ekspresi artistik di dunia ini, karena manusia terus menerus menciptakan dan mengembangkannya ke bentuk-bentuk yang baru.

Proses untuk mengumpulkan, dan melukiskan hiasan-perhiasan tubuh, variasi-variasi pakaian, selimut, gaya tembikar dan keranjang, hiasan bangunan, legenda, karya musik, tarian sosial, dan lain-lain bentuk kesenian—dilanjutkan dengan menganalisis dan menjelaskan hubungan antara kesenian dan kebudayaan.

Membahas kesenian, tentu tidak dapat lepas dari situasi-situasi tertentu, kesenian itu dapat mempunyai kaitan amat erat satu dengan yang lain, seperti agama, ekonomi, pengetahuan dan lain-lain.

Kehadiran kesenian daerah di Indonesia merupakan keragaman ungkapan berkesenian dalam kebudayaan nasional. Namun keragamannya itu merupakan perbedaan yang satu juga, bagai mosaik yang memperindah kesenian nusantara.

Keindahan kesenian, pada beberapa orang tidak memiliki manfaat yang berguna dan praktis, namun dalam kenyataannya pada kebudayaan-kebudayaan lain seni sering digunakan untuk keperluan yang dianggap praktis. Contohnya, produk-produk benda upacara atau benda-benda pusaka, bagi beberapa orang dianggap tidak berguna, akan tetapi bagi sebagian orang lainnya selain nilai seni yang menyertainya benda-benda tersebut juga bersifat keagamaan atau kepercayaan.



Fungsi-fungsi Seni

Secara ringkas, pada dasarnya seni diciptakan untuk memenuhi kebutuhan emosional individu maupun kelompok. Pada jaman purba, manusia telah mengenal seni yang fungsi dan tujuannya untuk memenuhi kebutuhan emosional dalam kepercayaan sehingga dimanfaatkan sebagai sarana pemujaan dan upacara tertentu. Berikut fungsi seni:

- a. Fungsi individu
- b. Fungsi sosial
- c. Fungsi religi/keagamaan
- d. Fungsi pendidikan
- e. Fungsi komunikasi
- f. Fungsi rekreasi
- g. Fungsi artistik
- h. Fungsi kesehatan (terapi)

D. AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Setelah Saudara mempelajari materi Manusia dan Kebudayaan, selanjutnya silahkan Saudara mengerjakan LK berikut ini secara berkelompok.

LK 4.1 Analisis Unsur-Unsur Universal Budaya.

1. Tentukan satu hasil karya budaya di Indonesia!
2. Analisislah muatan unsur-unsur budaya yang terdapat pada hasil karya budaya Indonesia tersebut !
3. Diskusikanlah secara berkelompok LK berikut dan presentasikanlah! Diharapkan dalam bekerja kelompok mengedepankan nilai karakter gotong royong, secara bersama-sama menjalin komunikasi dan mewujudkan kerjasama yang baik agar dapat menghasilkan produk yang maksimal.
4. Tentukan muatan nilai-nilai penguatan pendidikan karakter pada pelaksanaan pembelajaran materi Unsur-Unsur Universal Budaya! Hasil kerja kelompok dipresentasikan.



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

LK 4.2 Pengembangan Soal.

Saudara telah mempelajari materi *Unsur-Unsur Universal Budaya*. Tindak lanjut dari materi tersebut adalah kegiatan pengembangan butir soal berikut ini:

1. Buatlah kisi-kisi soal yang sesuai dengan materi/topik!
2. Kembangkan soal-soal yang sesuai dengan konsep HOTS!
3. Kembangkan soal pilihan ganda (PG) sebanyak 2 soal!
4. Presentasikanlah di kelas, mereview soal, dan kumpulkan.

E. DAFTAR PUSTAKA

Hermanto, Idan. 2010. *Pintar Antropologi*. Banguntapan Jogjakarta: Tunas Publishing

Koentjaraningrat. 1997. *Pengantar Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta

Koentjaraningrat. 1992. *Beberapa Pokok Antropologi Sosial*. Jakarta: PT Dian Rakyat

Kriswanto, Setiadi. 2011. *Laporan Tugas Akhir: Yogyakarta Cultural Park*. UAJY. Yogyakarta



MATERI 5: GLOBALISASI DAN MODERNISASI

A. KOMPETENSI

1. Menjelaskan konsep-konsep globalisasi
2. Menjelaskan konsep-konsep modernisasi
3. Menganalisis hubungan antara globalisasi dan modernisasi

B. INDIKATOR

Setelah mengikuti kegiatan ini, peserta diklat diharapkan dapat:

1. Menjelaskan pengertian globalisasi
2. Menjelaskan pengaruh globalisasi terhadap nilai-nilai budaya
3. Menjelaskan wujud globalisasi
4. Menjelaskan tantangan dan peluang globalisasi
5. Menjelaskan modernisasi sebagai proses
6. Menjelaskan dampak modernisasi
7. Menganalisis hubungan antara globalisasi dan modernisasi bagi masyarakat

C. URAIAN MATERI

Globalisasi dan Modernisasi

1. Globalisasi

a. Pengertian Globalisasi

Globalisasi adalah suatu fenomena khusus dalam peradaban manusia yang bergerak terus dalam masyarakat global dan merupakan bagian dari proses manusia global itu. Kehadiran teknologi informasi dan teknologi komunikasi mempercepat akselerasi proses globalisasi ini. Globalisasi menyentuh seluruh aspek penting kehidupan. Globalisasi



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

sendiri merupakan sebuah istilah yang muncul sekitar dua puluh tahun yang lalu, dan mulai begitu populer sebagai ideologi baru sekitar lima atau sepuluh tahun terakhir.

Konsep akan globalisasi menurut Robertson (1992), mengacu pada penyempitan dunia secara insentif dan peningkatan kesadaran kita akan dunia, yaitu semakin meningkatnya koneksi global dan pemahaman kita akan koneksi tersebut. Di sini penyempitan dunia dapat dipahami dalam konteks institusi modernitas dan intensifikasi kesadaran dunia dapat dipersepsikan refleksif dengan lebih baik secara budaya.

Produksi global atas produk lokal dan lokalisasi produk global Globalisasi adalah proses dimana berbagai peristiwa, keputusan dan kegiatan dibelahan dunia yang satu dapat membawa konsekuensi penting bagi berbagai individu dan masyarakat dibelahan dunia yang lain (Mc.Grew,1992). Proses perkembangan globalisasi pada awalnya ditandai kemajuan bidang teknologi informasi dan komunikasi. Bidang tersebut merupakan penggerak globalisasi. Dari kemajuan bidang ini kemudian mempengaruhi sektor-sektor lain dalam kehidupan, seperti bidang politik, ekonomi, sosial, budaya dan lain-lain.

Contoh sederhana dengan teknologi internet, parabola dan TV, orang dibelahan bumi manapun akan dapat mengakses berita dari belahan dunia yang lain secara cepat. Hal ini akan terjadi interaksi antar masyarakat dunia secara luas, yang akhirnya akan saling mempengaruhi satu sama lain, terutama pada kebudayaan daerah, seperti kebudayaan gotong royong, menjenguk tetangga sakit dan lain-lain. Globalisasi juga berpengaruh terhadap pemuda dalam kehidupan sehari-hari, seperti budaya berpakaian, gaya rambut dan sebagainya.

Globalisasi bukan gejala baru, bahkan negara-negara maju untuk masa sekarang ini sudah menggunakan istilah globalisasi baru (*new globalism*). Bagi Indonesia dan negara-negara Asia, globalisasi masih



merupakan pengalaman baru. Globalisasi sebagai gejala perubahan di masyarakat yang hampir melanda seluruh bangsa sering dianggap ancaman dan tantangan terhadap integritas suatu negara (Hadi Soesastro dalam Oetama, 2000:36).

Dalam lingkungan yang pesimistik, globalisasi menyebabkan adanya *globalophobia*, suatu bentuk ketakutan terhadap arus globalisasi sehingga orang atau lembaga harus mewaspadai secara serius dengan membuat langkah dan kebijakan tertentu. Bagaimanapun globalisasi merupakan suatu yang tidak dapat dihindari sehingga yang terpenting adalah bagaimana menyikapi dan memanfaatkan secara baik efek global sesuai dengan harapan dan tujuan hidup kita.

b. Pengaruh Globalisasi Terhadap Nilai-Nilai Budaya

Gaung globalisasi, yang sudah mulai terasa sejak akhir abad ke-20, telah membuat masyarakat dunia, termasuk bangsa Indonesia harus bersiap-siap menerima kenyataan masuknya pengaruh luar terhadap seluruh aspek kehidupan bangsa. Salah satu aspek yang terpengaruh adalah kebudayaan. Terkait dengan kebudayaan, kebudayaan dapat diartikan sebagai nilai-nilai (*values*) yang dianut oleh masyarakat ataupun persepsi yang dimiliki oleh warga masyarakat terhadap berbagai hal.

Oleh karena itu nilai-nilai maupun persepsi berkaitan dengan aspek-aspek kejiwaan atau psikologis, yaitu apa yang terdapat dalam alam pikiran. Aspek-aspek kejiwaan ini menjadi penting artinya apabila disadari, bahwa tingkah laku seseorang sangat dipengaruhi oleh apa yang ada dalam alam pikiran orang yang bersangkutan.

Globalisasi kebudayaan dapat berkembang dengan cepat, hal inientunya dipengaruhi oleh adanya kecepatan dan kemudahan dalam memperoleh akses komunikasi dan berita namun hal ini justru menjadi



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

boomerang tersendiri dan menjadi suatu masalah yang paling krusial atau penting dalam globalisasi, yaitu kenyataan bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dikuasai oleh negara-negara maju.

Akibatnya, negara-negara berkembang, seperti Indonesia selalu khawatir akan tertinggal dalam arus globalisasi dalam berbagai bidang seperti politik, ekonomi, sosial, budaya, termasuk kesenian kita. Wacana globalisasi sebagai sebuah proses ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga ia mampu mengubah dunia secara mendasar. Kebudayaan setiap bangsa cenderung mengarah kepada globalisasi dan menjadi peradaban dunia sehingga melibatkan manusia secara menyeluruh.

Simon Kemoni, sosiolog asal Kenya mengatakan bahwa globalisasi dalam bentuk yang alami akan meninggikan berbagai budaya dan nilai-nilai budaya. Dalam proses alami ini, setiap bangsa akan berusaha menyesuaikan budaya mereka dengan perkembangan baru sehingga mereka dapat melanjutkan kehidupan dan menghindari kehancuran. Tetapi, menurut Simon Kimoni, dalam proses ini, negara-negara harus memperkuat dimensi budaya mereka dan memelihara struktur nilai-nilainya agar tidak dieliminasi oleh budaya asing. Dalam rangka ini, berbagai bangsa haruslah mendapatkan informasi ilmiah yang bermanfaat dan menambah pengalaman mereka.

Terkait dengan seni dan budaya, Seorang penulis asal Kenya bernama Ngugi Wa Thiong'o menyebutkan bahwa perilaku dunia Barat, khususnya Amerika seolah-olah sedang melemparkan bom budaya terhadap rakyat dunia. Mereka berusaha untuk menghancurkan tradisi dan bahasa pribumi sehingga bangsa-bangsa tersebut kebingungan dalam upaya mencari identitas budaya nasionalnya. Penulis Kenya ini meyakini bahwa budaya asing yang berkuasa di berbagai bangsa, yang dahulu dipaksakan melalui imperialisme, kini dilakukan dalam bentuk



yang lebih luas dengan nama globalisasi.

Sebagai suatu proses, globalisasi berlangsung melalui dua dimensi dalam interaksi antar bangsa, yaitu dimensi ruang dan dimensi waktu. Dilihat dari dimensi ruang akan semakin dipersempit dan dari dimensi waktu semakin dipersingkat dalam berinteraksi dan berkomunikasi pada skala dunia. Teknologi informasi dan komunikasi adalah faktor pendukung utama dalam globalisasi. Dewasa ini, perkembangan teknologi begitu cepat sehingga segala informasi dengan berbagai bentuk dan kepentingan dapat tersebar luas ke seluruh dunia. Oleh karena itu globalisasi tidak dapat kita hindari kehadirannya. Kehadiran globalisasi tentunya membawa pengaruh besar bagi kehidupan suatu negara termasuk negara kita Indonesia. Pengaruh tersebut dibagi menjadi dua yaitu pengaruh positif dan pengaruh negatif.

Pengaruh positif globalisasi terhadap nilai-nilai budaya Indonesia.

- 1) Dilihat dari aspek globalisasi politik, pemerintahan dijalankan secara terbuka dan demokratis.
- 2) Dari aspek globalisasi ekonomi, terbukanya pasar internasional, meningkatkan kesempatan kerja yang banyak dan meningkatkan devisa suatu negara.
- 3) Dari aspek globalisasi sosial budaya, kita dapat meniru pola berpikir yang baik seperti etos kerja yang tinggi dan disiplin serta iptek dari negara lain .

Pengaruh negatif globalisasi terhadap nilai-nilai budaya Indonesia.

- 1) Aspek politik
- 2) Aspek globalisasi ekonomi.
- 3) Masyarakat kita khususnya anak muda banyak yang lupa akan identitas diri sebagai bangsa Indonesia



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

- 4) Mengakibatkan adanya kesenjangan sosial yang tajam antara yang kaya dan miskin.
- 5) Munculnya sikap individualisme yang menimbulkan ketidakpedulian sesama warga.

Dampak di atas akan perlahan-lahan mempengaruhi kehidupan bangsa Indonesia, Akan tetapi secara keseluruhan aspek dapat menimbulkan rasa nasionalisme terhadap bangsa menjadi berkurang atau luntur. Sebab globalisasi mampu membuka cakrawala masyarakat Indonesia secara global. Apa yang ada di luar negeri dianggap baik memberi aspirasi kepada masyarakat kita untuk diterapkan di negara kita. Bila dilaksanakan belum tentu sesuai di Indonesia. Bila tidak dilaksanakan akan dianggap tidak aspiratif dan dapat bertindak anarkis sehingga mengganggu stabilitas nasional, ketahanan nasional bahkan persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia.

c. Wujud Globalisasi

Wujud globalisasi dalam kehidupan sehari-hari banyak sekali diantaranya ada 16 wujud yaitu:

1. Produk asing

Banyaknya produk asing yang beredar di negara kita mulai dari busana, peralatan elektronika, makanan dan sebagainya. Tidak sedikit perusahaan asing yang membangun pabriknya di negara kita untuk memenuhi pasar Indonesia

2. Pasar swalayan dan supermarket

Dulu pasar tradisional adalah satu-satunya tempat jual beli, namun tahun 90an pasar swalayan mulai merajalela dan saat ini mulai banyak yang tutup karena kalah bersaing, salah satunya kalah bersaing dengan jual beli on line yang lagi marak saat ini.



3. Penggantian tenaga manusia dengan tenaga mesin

Banyak pabrik sudah menggunakan tenaga mesin yang bisa mengurangi penggunaan tenaga manusia dalam pabrik, hal ini dinilai lebih efisien karena dapat menghasilkan produksi yang lebih banyak dan kualitas lebih terjamin.

4. Bisnis on line berkembang cepat

Saat ini bisnis on line sudah berkembang sangat cepat bahkan dapat mengalahkan bisnis konvensional seperti jual beli on line dapat mengalahkan supermarket bertumbangan seperti Giant, Hero, dan sebagainya menutup cabang-cabangnya di berbagai kota karena kalah bersaing. Namun demikian jual beli on line mampu menggerakkan jasa ekspedisi pengiriman barang yang melonjak seperti Kantor Pos, TIKI, JNE, JNT dan sebagainya.

Lain lagi dengan transportasi dengan adanya transportasi berbasis daring sempat terjadi perselisihan antara transportasi konvensional dengan transportasi daring.

Begitu juga adanya penjualan tiket on line juga menghancurkan biro-biro perjalanan yang dulunya menjual tiket pesawat, kereta api, kapal dan sebagainya

5. Meningkatnya penggunaan gadget

Meningkatnya penggunaan gadget sebagai salah satu wujud globalisasi adalah salah satunya faktor bisnis on line berkembang. Selain itu maraknya penggunaan gadget untuk aktif dalam media sosial seperti facebook, whatsapp, twitter, insatrgram dan sebagainya.

6. Teknologi terbaru dapat diakses semua orang

Saat ini teknoogi bukanlah kemewahan lagi karena penggunaan teknologi informasi dalam hal ini penggunaan gadget sudah dapat diakses berbagai lapisan masyarakat



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

7. Persebaran informasi yang sangat cepat

Cepatnya persebaran informasi sebagai perwujudan globalisasi tentu saja tidak lepas dari teknologi informasi. Saat ini banyak suatu kejadian di belahan dunia lain bisa langsung kita ketahui melalui dunia maya. Orang biasa bisa terkenal dalam sekejap, semuanya ini wujud globalisasi.

- ## 8. Dibentuknya PBB

PBB menjadi contoh wujud globaisasi dalam bidang poitik, hal ini diarenakan PBB menjadi wadah yang memungkinkan globalisasi berjalan lancar.

9. Pemerintah lebih terbuka dan demokratis

Saat ini pemerintahan di semua tingkatan menjadi lebih terbuka dan demokratis mulai pemerintah desa hingga pemeruintah pusat

10. Masuknya ideologi-ideologi asing

Globalisasi memungkinkan ideology asing masuk Indonesia tanpa bisa dibendung

11. Banyaknya bahasa asing yang bisa dipelajari di Indonesia

Dahulu ada anggapan bahwa dengan mempelajari bahasa asing akan dianggap emngkhianati bangsa kita sendiri, namun saat ini mempeajari bahasa asing untuk mengikuti perkembangan jaman. Bahasa asing tidak hanya bahasa Inggris tapi ada bahasa Jerman, Jepang, Prancis, Korea, dan sebagainya.

12. Pandangan baru terhadap etos kerja yang lebih disiplin

Sering kita diminta untuk bertolak ukur pada etos kerja tenaga asing, seperti orang Jepang yang bekerja keras layaknya robot demi kepentingan negara bukan hanya kepentingan pribadi, mereka yakin jika negaranya maju maka rakyatnya akan ikut menikmati hasilnya

13. Banyak tenaga ahli dalam dunia kerja Indonesia



Saat ini banyak lapangan kerja baru berkembang, banyak sekali bidang baru pekerjaan yang muncul di Indonesia, namun sedikit tenaga kerja yang bisa memenuhi peluang tersebut, sehingga perlu mendatangkan tenaga kerja asing yang menguasainya

14. Mode busana terpengaruh bangsa lain

Perkembangan dalam dunia fashion merupakan wujud globalisasi dimana beberapa kota menjadi kiblat mode dunia seperti Paris, Milan, Tokyo, dan sebagainya. Dengan adanya globalisasi mode busana masyarakat kita mengarah ke sana. Saat ini Jakarta sedang berusaha untuk menjadi kiblat mode busana muslim dunia

15. Terjadi pertukaran budaya internasional

Pertukaran budaya menjadi wujud budaya dalam kehidupan sehari-hari seperti budaya K POP, Hip-Hop, tidak sulit menemukan budaya-budaya asing yang berkembang di Indonesia.

16. Peran wanita yang setara dengan pria

Dulu gerak wanita terbatas, kemudian adanya gerakan untuk kesetaraan antara pria dan wanita dan pengaruhnya juga sampai ke Indonesia.

d. **Tantangan dan Peluang**

Uraian diatas diharapkan dapat menunjukkan adanya lahan subur untuk penggalian nilai-nilai budaya di nusantara. Luasnya budaya dan kemungkinan pengembangannya menjadi tantangan tersendiri. Di samping itu perspektif perubahan yang terjadi juga menjadi peluang tersendiri untuk menelusuri eksistensinya. Dari unsur internalnya sendiri sampai yang eksternal seperti pengaruh lintas budaya dan globalisasi.

Ada banyak hal untuk menjelaskan bagaimana pengaruh hubungan lintas budaya dan globalisasi mempengaruhi nilai-nilai budaya lokal.



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

Dalam perspektif nilai hal tersebut dapat dilihat misalnya dalam nilai etis, apa yang dianggap baik pada budaya masa lalu tidak tentu demikian untuk masa sekarang. Apa yang dianggap wajar dan diterima pada budaya masa lalu mungkin sekarang dianggap aneh, atau sebaliknya. Hal-hal tersebut menunjukkan betapa kearifan lokal itu mendapat banyak tantangan dengan adanya pengaruh budaya asing. Peluang penggalian dan analisis dapat juga dilihat dari aspek nilai lain dibawah ini.

Dalam konteks nilai religi, hubungan antara religi dan perkembangan budaya juga menunjukkan hal serupa. Bagaimana keberagamaan (berreligi) orang Bali berubah akibat pengaruh luar. Antara lain pergeseran ini menyebabkan penampilan budaya Bali menjadi berbeda antara dulu dan sekarang dan yang akan datang. Bagaimana nilai tertentu terkait dengan kehidupan religious lokal bertemu dengan budaya asing di Arab sendiri dan di Indonesia dapat dilihat pada tulisan Islam dan akulturasi budaya lokal. Dijelaskan bahwa dalam akulturasi budaya Arab dan Islam tidak ada penghormatan untuk tidak memanfaatkan budaya asing dan sebaliknya.

Dalam konteks nilai intelektual misalnya masalah kesehatan dalam penyembuhan penyakit, Nusantara sangat kaya dari pangalaman intelektual tentang pengobatan dengan obat tradisional sampai yang memanfaatkan kekuatan supranatural. Ada banyak peluang untuk pengembangan wacana nilai-nilai budaya nusantara. Dari beragam bentuk dan fungsinya dapat dilihat pada pemaparan di bagian depan tulisan ini.

Disamping itu kearifan lokal dapat didekati dari nilai-nilai yang berkembang didalamnya seperti nilai religius, nilai etis, estetis, intelektual atau bahkan nilai lain seperti ekonomi, teknologi dan lainnya.



Maka kekayaan kearifan lokal menjadi lahan yang cukup subur untuk digali, diwacanakan dan dianalisis mengingat faktor perkembangan budaya terjadi dengan begitu pesatnya.

2. Modernisasi

a. Pengertian

Modernisasi berasal dari kata modern yang berarti terbaru, mutakhir, atau sikap dan cara berpikir yang sesuai dengan tuntutan zaman. Selanjutnya modernisasi diartikan sebagai proses pergeseran sikap dan mentalitas sebagai warga masyarakat untuk bisa hidup sesuai dengan tuntutan masa kini. Menurut Nurcholish Madjid, pengertian modernisasi hampir identik dengan pengertian rasionalisasi, yaitu proses perombakan pola berpikir dan tata kerja lama yang tidak rasional dan menggantinya dengan pola berpikir dan tata kerja baru yang rasional.

Hal itu dilakukan dengan menggunakan penemuan mutakhir manusia di bidang ilmu pengetahuan, Oleh karena itu sesuatu bisa disebut modern kalau ia bersifat rasional, ilmiah, dan kesesuaian hukum-hukum yang berlaku dalam alam. Contoh: sebuah mesin hitung termmodern dibuat dengan rasionalitas yang optimal, menurut penemuan ilmiah yang terbaru, dan karena itu penyesuaiannya dengan alam paling mendekati kesempurnaan.

Menurut Koentjaraningrat, sebagaimana dikutip Faisal Ismail, mendefinisikan modernisasi sebagai suatu usaha secara sadar yang dilakukan oleh suatu bangsa atau negara untuk menyesuaikan diri dengan konstelasi dunia pada suatu kurun tertentu di mana bangsa itu hidup. Pada prinsipnya, hakikat pembaharuan/modernisasi antara lain :

- 1) Adanya perubahan. Segala sesuatu yang dapat diamati oleh panca indera mengalami perubahan. Perubahan adalah proses yang tidak mungkin dihindari atau dicegah sama sekali (*Herakleitos*).



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

- 2) Pelaksanaan proses perubahan dilakukan secara mendasar, meskipun ada yang tidak mendasar. Jadi ada perubahan mendasar dan tidak mendasar. Namun, perubahan mendasar itu inti dari yang tidak mendasar. Sebab, jika ada perubahan yang sudah sampai pada waktunya, maka perubahan itu tidak luar biasa karena memang telah datang waktunya untuk berubah. Mengarah pada perbaikan. Perubahan yang tidak menuju pada perbaikan hanya akan menimbulkan kerusakan dan anarkisme, sedangkan kerusakan dan anarkisme itu sendiri secara inheren bertentangan dengan ajaran agama apapun.
- 3) Objeknya jelas. Proses perubahan, disamping dilakukan dengan arah perbaikan yang jelas juga menuntut pada kejelasan aspek-aspek yang ingin dilakukan pada perubahan. Sebab, tanpa kejelasan obyek sasaran, maka pembaharuan yang dilakukan hanya akan menjadi kekecewaan yang sulit untuk diobati.
- 4) Terjadinya pada wilayah tertentu. Poin ini menjadi spesifikasi pembaharuan. Wilayah atau tempat berlakunya pembaharuan bisa berada di mana-mana. Pembaharuan pun bisa terjadi pada tempat yang dianggap sangat mustahil.

b. Faktor Pendorong dan Faktor Penghambat Modernisasi

Modernisasi dapat berjalan lancar dalam suatu masyarakat apabila faktor-faktor pendorong modernisasi lebih dominan daripada faktor-faktor penghambat modernisasi yang ada pada masyarakat.

a) Faktor Pendorong

1) Adanya Kontak dengan Kebudayaan lain

Kontak dengan kebudayaan lain dapat menyebabkan manusia saling berinteraksi dan mampu menghimpun penemuan-penemuan baru yang telah dihasilkan. Penemuan-penemuan



baru berasal dari kebudayaan asing atau merupakan perpaduan antara budaya asing dengan budaya sendiri. Proses tersebut dapat mendorong pertumbuhan suatu kebudayaan dan memperkaya kebudayaan yang ada.

2) Sistem Pendidikan formal yang maju

Pendidikan memberikan nilai-nilai tertentu bagi manusia, terutama membuka pikiran dan membiasakan berpola pikir ilmiah, rasional, dan obyektif. Hal ini akan memberikan kemampuan manusia untuk menilai apakah kebudayaan masyarakatnya dapat memenuhi perkembangan zaman atau tidak.

3) Sikap menghargai hasil karya orang lain

Penghargaan terhadap hasil karya seseorang akan mendorong seseorang untuk berkarya lebih baik lagi, sehingga masyarakat akan semakin menghasilkan karya lain yang mendorong modernisasi

4) Sistem terbuka masyarakat

Sistem terbuka memungkinkan adanya gerak sosial vertikal atau horizontal yang lebih luas kepada anggota masyarakat. Masyarakat tidak lagi mempermasalahkan status sosial dalam menjalin hubungan dengan sesamanya. Hal ini membuka kesempatan kepada para individu untuk dapat mengembangkan kemampuan diri dalam pengembangan teknologi ke arah yang lebih modern

5) Orientasi ke masa depan

Pemikiran yang selalu berorientasi ke masa depan akan membuat masyarakat selalu berpikir maju dan mendorong terciptanya penemuan-penemuan baru yang disesuaikan dengan perkembangan dan tuntutan zaman yang semakin



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

modern

b) Faktor Penghambat

1) Perasaan takut akan disintegrasi

Perasaan ini biasanya muncul pada masyarakat yang masih memegang teguh tradisi nenek moyangnya sehingga modernisasi dianggap akan merusak integrasi atau organisasi masyarakat yang telah ada sebelumnya.

2) Kurang berkembangnya IPTEK

Masyarakat yang masih kolot biasanya menolak adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Mereka masih berusaha untuk mempertahankan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah dimilikinya.

3) Adanya *vested interested* (nilai-nilai yang telah tertanam dengan sangat kuat).

Segala sesuatu yang terkait dengan modernitas bagi Suku Badui Dalam adalah suatu larangan. Yang terkait dengan modernitas diantaranya kendaraan bermotor, HP, alat-alat elektronika dan sebagainya. Hal ini menyebabkan kemajuan Suku Badui Dalam lebih lambat dibandingkan dengan yang lain.

e. Gejala-gejala modernisasi

- a) adanya penemuan dan pembaharuan unsur teknologi baru yang dapat meningkatkan kemakmuran masyarakat.
- b) meningkatnya produktivitas ekonomi dan efisiensi sumber daya yang tersedia, serta pemanfaatan SDA yang memperhatikan kelestarian alam sekitar.
- c) adanya sistem pemerintahan perwakilan yang demokratis, pemerintah yang diawasi dan dibatasi kekuasaannya, dihormati hak-hak asasinya serta dijaminnya hak-hak sosial.



- d) adanya pengembangan nalar (rasio) dan kebahagiaan kebendaan (materi), yang menimbulkan paham sekularisasi dan sekularisme.

f. Dampak modernisasi

- a) Dampak positif dari adanya modernisasi antara lain:
 - 1) Manusia diringankan beban pekerjaannya dengan adanya alat-alat teknologi informasi dan komunikasi serta sarana transportasi yang serba canggih dan modern.
 - 2) Gaya hidup *delivery order* membantu manusia jika ia sibuk namun membutuhkan barang atau makanan yang kondisi tokonya jauh maka ia tinggal memesan apa yang ia butuhkan.
 - 3) Memperkaya unsur-unsur kebudayaan karena budaya yang datang akan melakukan suatu peleburan budaya dengan budaya yang lama dan menghasilkan budaya yang baru.
- b) Dampak negatif yang ditimbulkan dari adanya modernisasi antara lain:
 - 1) Manusia dimanjakan oleh berbagai macam kecanggihan dan sesuatu hal yang ia butuhkan dapat terpenuhi dengan cepat sehingga menimbulkan sifat ketergantungan dan malas.
 - 2) Terkadang jika kita sering memainkan *gadget* yang telah kita miliki kita sibuk dengan barang tersebut.
 - 3) Akan timbul rasa anti sosial karena ada asumsi “Walaupun saya tidak bersosialisasi di kehidupan nyata dan tidak diterima di lingkungan saya, saya masih bisa bersosialisasi di dunia maya dan saya dapat diterima di komunitas yang saya ikuti di dunia maya”.
 - 4) Akibat pengaruh teknologi dan budaya asing, nilai-nilai dalam kehidupan kemasyarakatan seperti nilai kerukunan, gotong royong sekarang ini sudah mulai luntur.

Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

- 5) Manusia akan cenderung memiliki sifat sombong atas gaya hidup yang mereka jalani saat ini.
- 6) Tuhan hampir dipensiunkan dari kehidupan ini, dalam arti kata manusia tidak lagi memerlukan campur tangan Tuhan dalam mengatasi kehidupannya dan telah menganggap diri mereka sebagai makhluk yang telah dewasa dan bebas menentukan pilihan sesuai dengan kehendak sendiri.

3. Hubungan antara Globalisasi dan Modernisasi

Globalisasi identik dengan dunia tanpa batas wilayah, teritorial, ideology, kekuasaan (politik), ekonomi, sosial, budaya dan sebagainya. Semuanya saling mempengaruhi tanpa bisa di tanggulangi lagi karena dunia menjadi satu sistem. Kejadian atau kasus dalam sebuah wilayah dapat mempengaruhi daerah atau wilayah lainnya.

Contoh perselisihan dagang antara Amerika Serikat dengan Tiongkok (RRC) berdampak terhadap ketidakpastian perdagangan internasional, sehingga mengakibatkan pelambatan pertumbuhan ekonomi dunia. Contoh lain adalah serangan kilang minyak Saudi Arabia oleh drone yang mengakibatkan kebakaran hebat di kilang minyak milik ARAMCO tersebut berdampak pada kenaikan harga minyak dunia.

Dengan globalisasi, seolah dunia sudah menjadi satu sistem, apabila ada permasalahan pada salah satu bagian dari sistem tersebut, maka berakibat pada kerusakan secara keseluruhan. Hal ini dikarenakan tiap bagian dari sistem tersebut saling kait mengait, sehingga bila ada permasalahan pada bagian sistem tersebut apabila tidak diselesaikan hingga tuntas maka bisa mempengaruhi semua anggota sistem tersebut.

Modernisasi menurut Cak Nur yaitu proses perombakan pola berpikir dan tata kerja lama yang tidak rasional dan menggantinya dengan pola berpikir dan tata kerja baru yang rasional. Oleh karena itu segala sesuatu yang



bisa dirasionalkan maka dianggap modern. Contoh pesawat udara dapat terbang dengan kecepatan tinggi merupakan hasil penemuan Wright bersaudara yang melalui penelitian bertahun-tahun, sehingga penyebab pesawat bisa terbang dapat diterima dengan akal sehat. Biasanya modernisasi juga terkait dengan pembaharuan sehingga sesuatu yang up to date itu merupakan pemikiran yang modern.

Pembaharuan juga terkait dengan teknologi sehingga menghasilkan teknologi yang up to date atau teknologi yang terakhir merupakan teknologi yang paling mutakhir khususnya teknologi informasi yang membuat dunia tanpa batas seperti saat ini. Dengan adanya internet maka segala sesuatu dapat berubah dengan cepat. Contoh model fashion yang menjadi trend di Eropa saat ini dengan cepat bisa diketahui oleh masyarakat Indonesia (dengan internet).

Banyak hal yang mengalami perubahan yang super cepat karena teknologi, seperti bisnis berbasis daring yang dapat menggerakkan ekonomi rakyat. Bisnis ini bisa dalam bentuk jual beli daring, taksi daring, dan sebagainya. Bisnis ini menyebabkan hilangnya batas-batas wilayah, perdagangan antar negara bisa dilaksanakan di rumah tanpa harus bertemu dan dalam jumlah yang kecil (sedikit) tidak menjadi masalah. Dengan demikian ada efisiensi waktu dan harga, akan berbeda apabila kita mengeksport atau mengimpor barang harus dalam jumlah yang besar.

Dengan demikian modernisasi khususnya kemajuan teknologi informasi memudahkan globalisasi menjadi lebih cepat. Apabila diibaratkan modernisasi sebuah jalan maka kendaraan yang melewatinya adalah globalisasi. Jadi semakin bagus jalannya maka akan semakin lancar kendaraan yang melewatinya, begitu pula sebaliknya semakin banyak hambatan di jalan maka semakin tidak lancar perjalanan kendaraan yang melewatinya.

Artinya semakin baik penerimaan masyarakat akan modernisasi maka akan semakin lancar globalisasi yang terjadi di masyarakat begitu pula



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

sebaliknya semakin banyak hambatan penerimaan modernisasi dalam masyarakat maka akan semakin lambat globalisasi di daerah tersebut.

D. AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Setelah saudara mempelajari materi Globalisasi dan Modernisasi, selanjutnya silahkan Saudara mengerjakan LK berikut ini secara berkelompok.

LK 5.1 Menganalisis globalisasi dan modernisasi

1. Jual beli on line telah berkembang subur di Indonesia, hal ini dikarenakan suatu hal yang mustahil untuk dihindari dengan kemajuan teknologi informasi mengakibatkan globalisasi tumbuh subur. Jelaskan fenomena ini mengapa bisa terjadi?
2. Berkembangnya angkutan berbasis daring menyebabkan penolakan dari sopir angkot, taksi, dan ojek pangkalan hingga akhirnya terjadi kesepakatan di antara mereka. Dari kasus ini jelaskan bagaimana alur penerimaan masyarakat terhadap suatu pembaharuan? (DABDA= *Denial, Anger, Bargaining, Depression, Acceptance*).

LK 5.2 Pengembangan Soal.

Saudara telah mempelajari materi *Globalisasi dan Modernisasi*. Tindak lanjut dari materi tersebut adalah kegiatan pengembangan butir soal berikut ini:

1. Buatlah kisi-kisi soal yang sesuai dengan materi/topik!
2. Kembangkan soal-soal yang sesuai dengan konsep HOTS!
3. Kembangkan soal pilihan ganda (PG) sebanyak 2 soal!

Presentasikanlah di kelas, mereview soal, dan kumpulkan

E. REFERENSI

Barker, Kate, 2004, *Review of Housing Supply : Delivering Stability: Securing our Future Housing Needs*, London



Depdikbud RI. 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1989

Habib, Muhammad Al Hada Fuadillah. 2011. Belajar dari Masyarakat.
http://alhada-fisip11.web.unair.ac.id/artikel_detail-45469-Makalah-Modernisasi.html

Diakses tanggal 30 -09-2019

Hadi Soesastro dalam Jacob Oetama, 2000, *Indonesia Abad XI di Tengah
Kepungan Perubahan Global*, Penerbit Harian Kompas, Jakarta .

Hairudin Harun, "Weltanschauung Melayu dalam era Teknologi
Informasi: Komputer menjadi Teras atau Puncak Tewasnya
Pemikiran Tradisional Melayu?", dalam <http://www.chass.utoronto.ca/epc/srb/cyber/haroutmal.html>, didownload 7/8/04.

Ismail, Faisal. 1998, *Paradigma Kebudayaan Islam: Studi Kritis dan Refleksi
Historis*. Yogyakarta: Titian Ilahi Press.

Majid, Nurkholis. 1997. *Islam Kemodernan, dan Keindonesiaan* .Bandung: Mizan.

Mc.Grew, Anthony, 1992. *Global Transformations: Politics, Economics and
Culture*, California :Stanford University Press

Robertson, Roland, 1992, *Globalization: Social Theory and Global Culture*, London
: Sage Publications



MATERI 6: PERUBAHAN SOSIAL DAN BUDAYA

A. KOMPETENSI

Menganalisis perubahan sosial budaya

B. INDIKATOR

Setelah mengikuti kegiatan ini, peserta diklat diharapkan dapat:

1. menjelaskan konsep perubahan sosial
2. menjelaskan konsep perubahan budaya
3. mengidentifikasi faktor-faktor penyebab perubahan sosial budaya
4. menjelaskan faktor-faktor pendorong perubahan sosial budaya
5. menjelaskan faktor-faktor penghambat perubahan sosial budaya
6. menganalisis hubungan sosial budaya dengan modernisasi dan globalisasi

C. URAIAN MATERI

PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA

Konsep Perubahan Sosial dan Kebudayaan

Secara etimologi, perubahan sosial berarti perubahan pada berbagai lembaga kemasyarakatan yang mempengaruhi sistem sosial masyarakat, termasuk didalamnya nilai-nilai, sikap, pola, perilaku diantara kelompok dalam masyarakat (Lukman Ali, dkk. 1995: 1094)

(Nanang Martono. 2011: 2-12) menguraikan pendapat beberapa ahli tentang pengertian perubahan sosial. Gillin dan Gillin mengemukakan bahwa perubahan sosial sebagai suatu variasi dari cara-cara hidup yang telah diterima, baik karena perubahan-perubahan kondisi geografis, kebudayaan material, komposisi penduduk, ideologi maupun karena difusi penemuan-penemuan baru dalam



masyarakat. Sedangkan Samuel Koenig mengatakan bahwa perubahan sosial menunjuk pada modifikasi-modifikasi yang terjadi dalam pola kehidupan manusia, dimana modifikasi ini muncul karena sebab intern maupun ekstern (Soekanto, 2001). Kedua pendapat itu diata menunjuk pada faktor penyebab perubahan sosial, baik internal (dari dalam masyarakat) maupun eksternal (dari luar masyarakat) terhadap perubahan kehidupan masyarakat.

Lebih spesifik, Soemardjan (1962) merumuskan bahwa perubahan sosial adalah segala perubahan pada lembaga-lembaga kemasyarakatan di dalam masyarakat yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk nilai-nilai, sikap dan pola perilaku di antara kelompok-kelompok dalam masyarakat. Moore (1967) memfokuskan perubahan sosial sebagai perubahan dalam struktur sosial. Sementara Lauer (1993) berpendapat perubahan sosial menunjuk pada perubahan fenomena sosial di berbagai tingkah kehidupan manusia, mulai dari tingkat individual hingga tingkat dunia.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikemukakan bahwa secara umum, perubahan sosial dapat diartikan sebagai proses perubahan dalam berbagai aspek sosial dalam kehidupan masyarakat yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Perubahan aspek-aspek yang penting dalam kehidupan masyarakat tersebut, misalnya, perubahan dalam nilai dan norma sosial, proses-proses sosial, pola perilaku sosial dan gaya hidup (life style), stratifikasi sosial dan kelembagaan masyarakat.

Perubahan kebudayaan lebih menekankan pada perubahan dalam unsur-unsur kebudayaan. Menurut Antropolog C. Kluckhohn (Soekanto, 2001), unsur-unsur kebudayaan yang bersifat universal meliputi: peralatan dan perlengkapan hidup manusia, pola mata pencaharian hidup dan sistem ekonomi, sistem kemasyarakatan, bahasa, kesenian, sistem pengetahuan dan religi (sistem kepercayaan).

Perubahan sosial merupakan bagian dari perubahan budaya. Perubahan dalam kebudayaan mencakup semua bagian, yang meliputi kesenian, ilmu



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

pengetahuan, teknologi, filsafat dan lainnya. Akan tetapi perubahan itu tidak mempengaruhi organisasi sosial masyarakatnya. Ruang lingkup perubahan kebudayaan lebih luas dibandingkan perubahan sosial. Namun demikian dalam prakteknya di lapangan kedua jenis perubahan tersebut sangat sulit dipisahkan. Kendati konsep perubahan sosial dan kebudayaan masing-masing dapat didefinisikan. Hal ini disebabkan karena masyarakat dan kebudayaan merupakan suatu kesatuan sistem. Tidak ada masyarakat yang tidak memiliki kebudayaan dan sebaliknya tidak mungkin ada kebudayaan yang tidak terbentuk dari suatu masyarakat.

Soemardjan (1982), mengemukakan bahwa perubahan sosial dan perubahan kebudayaan mempunyai aspek yang sama yaitu keduanya bersangkut paut dengan suatu cara penerimaan cara-cara baru atau suatu perbaikan dalam cara suatu masyarakat memenuhi kebutuhannya.

Bentuk-Bentuk Perubahan Sosial.

Kanto (2006:8-10) menjelaskan perubahan sosial dan kebudayaan dapat dibedakan menjadi beberapa bentuk berdasarkan dimensi waktu, dampak dan prosesnya, yaitu:

1. Dari dimensi waktu dapat dibedakan antara perubahan lambat dan perubahan cepat. Tidak ada ukuran waktu yang baku tentang lambat dan cepatnya perubahan yang terjadi. Sifatnya relatif, artinya perubahan yang satu lebih lambat atau lebih cepat dibandingkan perubahan lainnya. Perubahan yang lambat disebut evolusi, sedangkan perubahan yang cepat terkait dengan konsep revolusi. Contoh perubahan lambat, misalnya, perubahan terhadap tatacara adat yang sudah membudaya. Misalnya, tatacara adat perkawinan. Contoh perubahan cepat adalah perkembangan sarana telekomunikasi. Perubahan telepon seluler menjadi smartphone cukup memiliki andil tersendiri dalam perubahan perilaku sosial budaya masyarakat di era global.



2. Dari dimensi dampak yang ditimbulkan, dibedakan antara perubahan kecil dan perubahan besar. Dikatakan perubahan kecil jika tidak menimbulkan dampak perubahan yang mendasar pada berbagai aspek sosial kehidupan masyarakat., misalnya perubahan dalam mode pakaian, dan masuknya budaya minoritas dalam masyarakat. Sebaliknya, perkembangan teknologi komunikasi dan industrialisasi cenderung berdampak besar dan signifikan dalam pola kehidupan masyarakat, karena berpengaruh terhadap perubahan kelembagaan / pranata sosial, interaksi sosial, hubungan kerja dan sebagainya.
3. Dari dimensi proses, dapat dibedakan antara perubahan yang dikehendaki (*intended change*) atau direncanakan (*planned change*) dan perubahan yang tidak dikehendaki (*unintended change*) atau tidak direncanakan (*unplanned change*). Perubahan yang dikehendaki atau direncanakan sengaja dilakukan oleh pihak-pihak yang ingin melakukan perubahan (*agent of change*) untuk mencapai tujuan tertentu. Sebaliknya perubahan yang tidak dikehendaki atau tidak direncanakan berlangsung diluar jangkauan masyarakat dan agent of change. Ada kemungkinan kedua bentuk perubahan yang berlawanan ini berlangsung bersama-sama sehingga perubahan yang tidak dikehendaki ini dapat berpengaruh negatif terhadap perubahan yang dikehendaki. Dilihat dari dampaknya, seringkali muncul hasil suatu perubahan yang tidak diinginkan oleh masyarakat dan fenomena seperti ini sulit dihindari. Sebagai contoh, pengembangan industrialisasi dapat menimbulkan dampak sampingan berupa pencemaran lingkungan. Inovasi program-program yang dimaksudkan untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi masyarakat ternyata dapat menimbulkan akibat yang tidak diinginkan seperti timbulnya kesenjangan sosial ekonomi antar golongan masyarakat, kecemburuan sosial dan lain sebagainya.



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

Faktor-Faktor Penyebab Perubahan Sosial Budaya.

Dalam rangka menelaah perubahan sosial budaya dalam masyarakat, perlu diketahui sebab-sebab yang melatarbelakangi terjadinya perubahan sosial budaya. Terdapat kondisi-kondisi sosial primer yang menyebabkan terjadinya perubahan. Misalnya kondisi ekonomi, teknologis, geografis, atau biologis menyebabkan terjadinya perubahan-perubahan pada aspek kehidupan sosial lainnya. Sebaliknya ada pula yang mengatakan bahwa semua kondisi tersebut sama pentingnya, satu atau semua akan menghasilkan perubahan-perubahan sosial. (Soerjono Soekanto, 2003).

Dalam rangka mempelajari suatu perubahan yang terjadi dalam masyarakat, penting pula mengetahui “sebab-sebab” yang mengakibatkan terjadinya perubahan itu. Pada umumnya dapat dikatakan bahwa sebab-sebab itu “sumbernya” mungkin ada yang terletak di dalam masyarakat itu sendiri (antara lain: faktor-faktor bertambah dan berkurangnya penduduk, penemuan-penemuan baru, pertentangan dalam masyarakat, revolusi dalam masyarakat). Ada pula sebab-sebab perubahan sosial dan kebudayaan yang terletak di luar masyarakat, yaitu yang datangnya sebagai pengaruh dari masyarakat lain atau alam sekitarnya (antara lain: gempa bumi, banjir, peperangan, dan pengaruh kebudayaan lain).

Berikut ini faktor-faktor penyebab perubahan sosial budaya.

1. Faktor Internal
 - a. Inovasi.
 - b. Penduduk
 - c. Gerakan sosial
 - d. Konflik sosial
2. Faktor eksternal
 - a. Inovasi
 - b. Peperangan
 - c. Perubahan lingkungan



Faktor-faktor pendorong perubahan sosial budaya.

1. Kontak antar budaya
2. Sistem pendidikan yang maju
3. Sikap menghargai hasil karya seseorang dan ada keinginan untuk maju
4. Toleransi masyarakat terhadap perbuatan-perbuatan menyimpang
5. Sistem pelapisan yang terbuka
6. Penduduk yang heterogen
7. Ketidakpuasan masyarakat terhadap bidang-bidang kehidupan tertentu
8. Orientasi masa depan.

Faktor-faktor penghambat perubahan sosial budaya.

1. Kurangnya hubungan antar masyarakat
2. Perkembangan ilmu pengetahuan yang lambat
3. Sikap masyarakat yang tradisional
4. Adanya kepentingan-kepentingan yang telah tertanam dengan kuat atau *vested interest*
5. Rasa takut terjadinya kegoyahan pada integrasi kebudayaan
6. Prasangka negatif terhadap hal-hal baru atau asing
7. Hambatan ideologis
8. Nilai pasrah kepada nasib.

Hubungan Perubahan Sosial Budaya dengan Modernisasi dan Globalisasi.

Perubahan sosial budaya, modernisasi dan globalisasi adalah tiga hal yang saling berhubungan. Berikut ini penjelasan Astawa (2005:25-26) dalam makalahnya tentang Perubahan Sosial Budaya, Modernisasi Dan Globalisasi terkait hubungan ketiganya. Menurut Astawa, perubahan sosial sebagai perubahan bentuk yang mencakup keseluruhan aspek kehidupan masyarakat yang terjadi baik secara alamiah maupun karena rekayasa sosial. Yang berlangsung sepanjang sejarah hidup manusia, pada tingkat komunitas lokal, regional dan global. Dalam



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

proses perubahan sosial tidak menutup kemungkinan tidak diperolehnya kemajuan, bahkan kemunduran suatu masyarakat. Hal ini sangat ditentukan oleh kecakapan-kecakapan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan kemampuan masyarakat mengikuti perkembangan teknologi.

Masih dalam Astawa, modernisasi merupakan proses transformasi dari suatu perubahan sosial budaya ke arah kehidupan sosial yang lebih maju atau meningkat dalam suatu aspek kehidupan sosial. Modernisasi di dalamnya mengandung suatu proses perubahan dari cara-cara tradisional ke cara-cara yang lebih maju untuk meningkatkan kesejahteraan hidup masyarakat. Modernisasi memiliki keterkaitan kuat dalam proses perubahan sosial yang terjadi di dalam masyarakat. Modernisasi merupakan satu jenis perubahan sosial dilakukan secara terencana melalui program pembangunan. Oleh karena, itu tidak semua perubahan sosial budaya yang terjadi sebagai hasil modernisasi, tetapi modernisasi tanpa didukung oleh perubahan sosial budaya tidak akan efektif. Perubahan sosial budaya yang dihasilkan melalui proses modernisasi menunjukkan gambaran yang sangat berbeda dari masyarakat sebelumnya.

Dalam konteks global, masyarakat sekarang menunjukkan gambaran yang sama sekali berbeda (Sztompka, 2004), di bidang politik terdapat kesatuan supranasional dengan berbagai cakupan blok politik dan militer (NATO), koalisi kekuasaan dominan (kelompok G7), organisasi kesatuan regional (komunitas Eropa), dan sebagainya. Di bidang ekonomi terlihat peningkatan peran koordinasi dan integrasi kekuatan supranasional (EFTA, EC, OPEC), perjanjian kerjasama ekonomi regional dan dunia, pembagian kerja dunia, peningkatan peran kerjasama multi nasional (MNC) yang diantaranya ada yang mendapat keuntungan melebihi pendapatan nasional negara berukuran menengah. Di bidang budaya terlihat kemauan menuju keseragaman. Media massa, terutama TV, mengubah dunia menjadi sebuah “dusun global”, mengenai Informasi dan gambaran peristiwa yang terjadi di tempat yang sangat jauh dapat ditonton jutaan orang pada waktu yang bersamaan. Budaya yang sama menyatukan selera, persepsi dan



pilihan mereka. Semua hal ini terjadi sebagai akibat modernisasi yang dilakukan melalui proses globalisasi.

Modernisasi merupakan proses masuknya suatu kebudayaan baru yang datang dari luar, terutama dari negara-negara industri, yaitu budaya modern yang dibawa oleh proses globalisasi. Dengan demikian, globalisasi adalah suatu proses penyebaran budaya modernitas yang merata dan menyeluruh ke seluruh penjuru dunia yang menyebabkan budaya konsumerisme dan budaya massa menjadi budaya universal yang menjalar ke seluruh dunia. Dalam proses tersebut kebudayaan berikut pranata-pranata dari masyarakat setempat, yang semula secara relatif hidup dalam kesendirian terpisah dari kecenderungan-kecenderungan modern yang berlaku umum, menjadi bagian dari pola-pola kehidupan modern. Globalisasi adalah proses perubahan sosial budaya dengan berbagai sarana yang cenderung menghasilkan dunia tunggal. Semua masyarakat (negara) di seluruh dunia menjadi saling tergantung di semua aspek kehidupan, baik dalam bidang politik, ekonomi, sosial maupun budaya dan cakupan saling ketergantungan tersebut benar-benar menglobal. Giddens (dalam Sztompka, 2004) menyatakan modernitas tinggi adalah kelanjutan globalisasi dalam arti berkembangnya hubungan sosial, ekonomi, politik, dan budaya ke seluruh dunia. Akibatnya mengurangi peran negara bangsa sehingga terlalu kecil untuk dapat mengurangi masalah besar kehidupan dan terlalu besar menanggulangi masalah kecil kehidupan.

Dalam perkembangan globalisasi, adanya teknologi baru dapat dimanfaatkan untuk kebaikan hidup bersama sehingga mengembangkan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai religius. Perkembangan teknologi dapat juga untuk memudahkan dalam menyampaikan informasi, misalnya saat ada bencana alam, memberikan informasi tentang keberhasilan masyarakat, tidak untuk menyebarkan berita bohong atau informasi-informasi yang menimbulkan keresahan dalam masyarakat.



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

Dalam rangka mengatur perkembangan penduduk diperlukan pengembangan nilai religiusitas dan integritas terutama sebagai warga negara. Misalnya, sebagai warga negara yang baik dan memiliki nilai religiusitas maka pergaulan bebas dapat direduksi antara lelaki dan perempuan, dengan memperhatikan pranata agama dan lembaga perkawinan.

D. AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Setelah Saudara mempelajari materi Perubahan Sosial Budaya, selanjutnya silahkan Saudara mengerjakan LK berikut ini secara berkelompok.

LK 6.1 Analisis Fenomena Perubahan Sosial Budaya.

1. Tentukan satu contoh fenomena perubahan sosial budaya yang terjadi di masyarakat!
2. Analisislah fenomena perubahan sosial budaya tersebut berdasarkan teori!
3. Diskusikanlah LK 6.1 secara berkelompok dan presentasikanlah! Diharapkan dalam bekerja kelompok mengedepankan nilai karakter gotong royong, secara bersama-sama menjalin komunikasi dan mewujudkan kerjasama yang baik agar dapat menghasilkan produk yang maksimal.

LK 6.2 Pengembangan Butir Soal.

Saudara telah mempelajari materi *Perubahan Sosial dan Budaya*. Tindak lanjut dari materi tersebut adalah kegiatan pengembangan butir soal berikut ini:

5. Buatlah kisi-kisi soal yang sesuai dengan materi/topik!
6. Kembangkan soal-soal yang sesuai dengan konsep HOTS!
7. Kembangkan soal pilihan ganda (PG) sebanyak 2 soal!
8. Presentasikanlah di kelas, mereview soal, dan kumpulkan.

E. REFERENSI

Lauer, Robert H., 1993. *Perspektif tentang Perubahan Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta



Kanto. Sanggar. 2006. *Modernisasi Dan Perubahan Sosial. Suatu Kajian Dari Perspektif Teori Dan Empirik*

Ktut Diara Astawa. 2005. *Perubahan Sosial Budaya, Modernisasi Dan Globalisasi*. P3G.

Martono, Nanang. 2011. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Perspektif Klasik, Modern, Post Modern dan Poskolonial. Rajawali Pers.

Pudjiwati Syogyo. 1985. *Sosiologi Pedesaan*. Yogyakarta. Gajah Mada University Press.

Soekanto, Soerjono. 2003. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Press.



MATERI 7 : INOVASI METODE DAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. KOMPETENSI

Membuat inovasi metode dan media pembelajaran antropologi

B. INDIKATOR

Setelah mengikuti materi inovasi metode dan media pembelajaran diharapkan peserta didik mampu:

1. Menjelaskan konsep dasar tentang pendekatan, strategi. Metode, dan teknik sesuai teori
2. Menjelaskan macam-macam pendekatan, strategi, metode, dan teknik sesuai teori
3. Membuat inovasi, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran sesuai dengan kecakapan abad 21
4. Menjelaskan konsep dasar metode pembelajaran
5. Mengidentifikasi macam-macam media pembelajaran sesuai pedoman
6. Menganalisis kebutuhan media pembelajaran berdasarkan materi terpilih
7. Membuat media pembelajaran berdasarkan materi terpilih

C. URAIAN MATERI

INOVASI METODE DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Model-Model Pembelajaran

Sesuai dengan karakteristik Kurikulum 2013, ada beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan, antara lain, pembelajaran berbasis



masalah (*problem based learning*), pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), dan *discovery learning*.

Ketiga model pembelajaran sangat relevan dengan tujuan dan kekhasan pembelajaran mata pelajaran Antropologi. Sesuai dengan karakteristik pendidikan antropologi, untuk membekali peserta didik agar mampu memahami dan menyikapi secara bijak tentang keberagaman budaya dalam rangka membangun karakter yang menerima dan memahami perbedaan, maka peserta didik dibekali dengan pengalaman yang berpikir kritis dan analitis melalui, studi kasus (*problem based learning*). Studi etnografi (*project based learning*), dan observasi partisipasi (*discovery learning*).

a. Studi Kasus (*Problem Based Learning*)

Studi kasus dapat dilaksanakan dalam rangka bentuk operasional dari *problem based learning*. Tujuan utama menggunakan model ini adalah untuk menganalisis kasus-kasus tertentu yang ada di lingkungan setempat bersifat khas yang menggunakan tinjauan antropologi, misalnya kehidupan komunitas pemecah batu, petani ladang, pedagang kaki lima, pemulung, nelayan, buruh atau kehidupan di kompleks-komplek perumahan atau perkampungan.

b. Studi Etnografi (*Project Based Learning*)

Studi etnografi merupakan penjabaran model pembelajaran berbasis proyek. Model ini bertujuan untuk melatih cara berfikir holistik sehingga mereka terlatih untuk melihat suatu persoalan dari berbagai sudut pandang sehingga mereka berpandangan luas dan tidak mudah menjustifikasi secara negatif, misalnya, melihat kehidupan suku terasing, komunitas tertentu yang ada di sekitarnya.

c. Observasi Partisipasi (*Discovery Learning*)

Observasi partisipasi merupakan ciri utama kajian antropologi. Apabila disejajarkan dengan model pembelajaran, observasi partisipasi ini dapat dikatakan sebagai penyesuaian dari model pembelajaran *discovery*



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

learning. Observasi partisipasi ini akan mendorong peserta didik untuk menemukan hal-hal baru yang disimpulkan dari berbagai data yang diperoleh. Penerapan model ini bertujuan agar muncul rasa empati peserta didik perlu dilatih melalui kegiatan observasi partisipasi, artinya, peserta didik sebagai pengamat juga terlibat secara langsung sehingga merasakan apa yang sebenarnya dirasakan oleh si pelaku. Hal ini untuk melatih peserta didik bagaimana memahami orang lain secara emik.

Modul ini akan membahas tentang tiga pembelajaran yaitu pembelajaran berbasis penemuan (*Discovery Learning*), pembelajaran berbasis proyek (*Project based Learning*), dan pembelajaran berbasis masalah (*Problem based Learning*)

a. Pembelajaran Berbasis Penemuan (*Discovery Learning*)

Langkah-langkah dalam desain pembelajaran dengan model *discovery learning* di kelas adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan

Perencanaan pada model ini meliputi hal-hal sebagai berikut.

- a) Menentukan tujuan pembelajaran.
- b) Melakukan identifikasi karakteristik peserta didik (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya)
- c) Memilih materi pelajaran.
- d) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi).
- e) Mengembangkan bahan-bahan pembelajaran yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari peserta didik.
- f) Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik.



g) Melakukan penilaian proses dan hasil belajar peserta didik.

2) Pelaksanaan

Menurut Syah (2004) dalam mengaplikasikan metode *Discovery Learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut.

a) *Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)*

Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya dan timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Guru dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca referensi, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi bahan. Dengan demikian seorang Guru harus menguasai teknik-teknik dalam memberi stimulus kepada peserta didik agar tujuan mengaktifkan peserta didik untuk mengeksplorasi dapat tercapai.

b) *Problem statement (pernyataan/ identifikasi masalah)*

Setelah dilakukan stimulasi guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah)

c) *Data collection (pengumpulan data)*

Pada saat peserta didik melakukan eksperimen atau eksplorasi, guru memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Data



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

dapat diperoleh melalui membaca bu referensi, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.

d) *Data processing (pengolahan data)*

Menurut Syah (2004:244) pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan.

e) *Verification (pembuktian)*

Pada tahap ini peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang telah ditetapkan, dihubungkan dengan hasil data processing. Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.

f) *Generalization (menarik kesimpulan/generalisasi)*

Tahap generalisasi/menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

b. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)

1) Prinsip Proses Pembelajaran PBL

Prinsip-prinsip PBL yang harus diperhatikan meliputi konsep dasar, pendefinisian masalah, pembelajaran mandiri, pertukaran pengetahuan dan penilaiannya



a) Konsep Dasar (*Basic Concept*)

Pada pembelajaran ini fasilitator dapat memberikan konsep dasar, petunjuk, referensi, atau link dan skill yang diperlukan dalam pembelajaran tersebut. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik lebih cepat mendapatkan 'peta' yang akurat tentang arah dan tujuan pembelajaran. Konsep yang diberikan tidak perlu detail, diutamakan dalam bentuk garis besar saja, sehingga peserta didik dapat mengembangkannya secara mandiri secara mendalam.

b) Pendefinisian Masalah (*Defining the Problem*)

Dalam langkah ini fasilitator menyampaikan skenario atau permasalahan dan dalam kelompoknya peserta didik melakukan berbagai kegiatan. Pertama, *brainstorming* dengan cara semua anggota kelompok mengungkapkan pendapat, ide, dan tanggapan terhadap skenario secara bebas, sehingga dimungkinkan muncul berbagai macam alternatif pendapat. Kedua, melakukan seleksi untuk memilih pendapat yang lebih fokus. Ketiga, menentukan permasalahan dan melakukan pembagian tugas dalam kelompok untuk mencari referensi penyelesaian dari isu permasalahan yang didapat. Fasilitator memvalidasi pilihan-pilihan yang diambil peserta didik yang akhirnya diharapkan memiliki gambaran yang jelas tentang apa saja yang mereka ketahui, apa saja yang mereka tidak ketahui, dan pengetahuan apa saja yang diperlukan untuk menjembatannya.

c) Pembelajaran Mandiri (*Self Learning*)

Setelah mengetahui tugasnya, masing-masing peserta didik mencari berbagai sumber yang dapat memperjelas isu yang sedang diinvestigasi misalnya dari artikel tertulis di



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

perpustakaan, halaman web, atau bahkan pakar dalam bidang yang relevan. Tujuan utama tahap investigasi, yaitu: (1) agar peserta didik mencari informasi dan mengembangkan pemahaman yang relevan dengan permasalahan yang telah didiskusikan di kelas, dan (2) informasi dikumpulkan untuk dipresentasikan di kelas, relevan dan dapat dipahami.

d) Pertukaran Pengetahuan (Exchange knowledge)

Setelah mendapatkan sumber untuk keperluan pendalaman materi secara mandiri, pada pertemuan berikutnya peserta didik berdiskusi dalam kelompoknya dapat dibantu guru untuk mengklarifikasi capaiannya dan merumuskan solusi dari permasalahan kelompok. Langkah selanjutnya presentasi hasil dalam kelas dengan mengakomodasi masukan dari pleno, menentukan kesimpulan akhir, dan dokumentasi akhir. Untuk memastikan setiap peserta didik mengikuti langkah ini maka dilakukan dengan mengikuti petunjuk.

2) Langkah langkah Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Masalah

a) Fase 1: Mengorientasikan Peserta didik pada Masalah

Pembelajaran dimulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktivitas-aktivitas yang akan dilakukan. Dalam penggunaan PBL, tahapan ini sangat penting dimana guru harus menjelaskan dengan rinci apa yang harus dilakukan oleh peserta didik, serta dijelaskan bagaimana guru akan mengevaluasi proses pembelajaran. Ada empat hal yang perlu dilakukan dalam proses ini, yaitu sebagai berikut.

- (1) Tujuan utama pengajaran tidak untuk mempelajari sejumlah besar informasi baru, tetapi lebih kepada belajar bagaimana menyelidiki masalah-masalah penting dan bagaimana menjadi peserta didik yang mandiri.



- (2) Permasalahan dan pertanyaan yang diselidiki tidak mempunyai jawaban mutlak “benar”, sebuah masalah yang rumit atau kompleks mempunyai banyak penyelesaian dan seringkali bertentangan.
- (3) Selama tahap penyelidikan, peserta didik didorong untuk mengajukan pertanyaan dan mencari informasi.
- (4) Selama tahap analisis dan penjelasan, peserta didik akan didorong untuk menyatakan ide-idenya secara terbuka dan penuh kebebasan.

b) Fase 2: Mengorganisasikan peserta didik untuk Belajar

Di samping mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, pembelajaran PBL juga mendorong peserta didik belajar berkolaborasi. Pemecahan suatu masalah sangat membutuhkan kerjasama dan *sharing* antar anggota. Oleh sebab itu, guru dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan membentuk kelompok-kelompok peserta didik dimana masing-masing kelompok akan memilih dan memecahkan masalah yang berbeda.

c) Fase 3: Membantu Penyelidikan Mandiri dan Kelompok

Penyelidikan adalah inti dari PBL. Meskipun setiap situasi permasalahan memerlukan teknik penyelidikan yang berbeda, namun pada umumnya tentu melibatkan karakter yang identik, yakni pengumpulan data dan eksperimen, berhipotesis dan penjelasan, dan memberikan pemecahan. Pengumpulan data dan eksperimentasi merupakan aspek yang sangat penting. Pada tahap ini, guru harus mendorong peserta didik untuk mengumpulkan data dan melaksanakan eksperimen (mental maupun aktual) sampai mereka betul-betul memahami dimensi situasi permasalahan. Tujuannya adalah agar peserta didik



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

mengumpulkan cukup informasi untuk menciptakan dan membangun ide mereka sendiri.

d) Fase 4: Mengembangkan dan Menyajikan Artefak (Hasil Karya) dan Memamerkan

Tahap penyelidikan diikuti dengan menciptakan artefak (hasil karya) dan pameran. Artefak lebih dari sekedar laporan tertulis, namun bisa suatu *video tape* (menunjukkan situasi masalah dan pemecahan yang diusulkan), model (perwujudan secara fisik dari situasi masalah dan pemecahannya), program komputer, dan sajian multimedia. Tentunya kecanggihan artefak sangat dipengaruhi tingkat berpikir peserta didik. Langkah selanjutnya adalah memamerkan hasil karyanya dan guru berperan sebagai organisator pameran. Akan lebih baik jika dalam pameran ini melibatkan peserta didik lainnya, guru-guru, orang tua, dan lainnya yang dapat menjadi “penilai” atau memberikan umpan balik.

e) Fase 5: Analisis dan Evaluasi Proses Pemecahan Masalah

Fase ini dimaksudkan untuk membantu peserta didik menganalisis dan mengevaluasi proses mereka sendiri dan keterampilan penyelidikan dan intelektual yang mereka gunakan. Selama fase ini guru meminta peserta didik untuk merekonstruksi pemikiran dan aktivitas yang telah dilakukan selama proses kegiatan belajarnya.

c. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

PjBL merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha peserta didik, yaitu:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu untuk dihargai.



- 2) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
- 3) Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah-masalah yang kompleks.
- 4) Meningkatkan kolaborasi.
- 5) Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
- 6) Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber.
- 7) Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
- 8) Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.
- 9) Melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata.
- 10) Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

1) Langkah-langkah Operasional

Project Based Learning (PjBL) memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

a) Langkah langkah Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek

Langkah langkah pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek dapat dijelaskan sebagai berikut.



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi



Gambar 2. Diagram Langkah-Langkah Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek

d. Penerapan Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning)

Pada materi pelatihan satu telah diuraikan bahwa pada penerapan model pembelajaran penemuan terdapat prosedur yang harus dilakukan yang meliputi tahap *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan), *Problem statement* (pernyataan/ identifikasi masalah), *Data collection* (pengumpulan data), *Data processing* (pengolahan data), *Verification* (pembuktian) dan *Generalization* (menarik kesimpulan / generalisasi)

Contoh Penerapan Model *Discovery Learning* Pada Pembelajaran Antropologi

Kompetensi Dasar	: Kesetaraan dan perubahan social-budaya : Hubungan kesetaraan dan perubahan social-budaya
Indikator	3.1 Menganalisis berbagai masalah terkait dengan kesetaraan dan perubahan sosial-budaya dalam masyarakat multikultur. 4.1 Melakukan kajian literatur, diskusi, dan pengamatan lapangan terhadap berbagaimasalah terkait dengan kesetaraan dan perubahan sosial-budaya dalam masyarakat multikultur
	: 3.1.1 Menjelaskan konsep perubahan social-budaya 3.1.2 Mengidentifikasi jenis-jenis perubahan social-budaya 3.1.3 Menjelaskan faktor-faktor perubahan social-budaya 3.1.4 Menjelaskan proses perubahan social budaya 3.1.5 Menjelaskan pengertian kesetaraan 3.1.6 Mengidentifikasi contoh kesetaraan yang ada di masyarakat 3.1.7 Menganalisis hubungan kesetaraan dan perubahan social-budaya 3.1.8 Memberi contoh pengaruh kesetaraan pada perubahan social-budaya yang ada di masyarakat 3.1.9 Memberi contoh pengaruh perubahan social-budaya pada kesetaraan yang ada di masyarakat



4.1.1 Membuat makalah tentang dampak-dampak perubahan sosial-budaya	
Alokasi Waktu : 4 x 45'	
SINTAK PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN
1. <i>Stimulation</i> (stimulasi/pemberian rangsangan)	Pada tahap ini peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik. Menyajikan contoh-contoh nyata tentang hubungan kesetaraan dengan perubahan social budaya (Misalnya: berbagai gambar wanita karir/tempat penitipan anak/dsb atau literatur tentang Perubahan nilai-nilai akibat munculnya paham kesetaraan gender atau video pola pengasuhan anak di daerah pedesaan dan pola pengasuhan anak di perkotaan)
2. <i>Problem statemen</i> (pertanyaan/ identifikasi masalah)	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan hubungan kesetaraan dan perubahan social-budaya. Misalnya: <ul style="list-style-type: none"> • Cermati tayangan, atau gambar atau bacaan tersebut, dan jelaskan berdasarkan pemahaman kalian! • Identifikasikanlah pengaruh-pengaruh perubahan social-budaya terhadap perilaku soerang wanita! • Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi ? • Bagaimanakah perubahan social-budaya dapat mempengaruhi perilaku masyarakat? • Bagaimanakah kesetaraan gender mepengaruhi perubahan social-budaya? • Bagaimanakah sikap yang tepat dalam menyikapi kesetaraan gender? berilah contoh! Mengapa?
3. <i>Data collection</i> (pengumpulan data)	Pada tahap ini peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan : <ul style="list-style-type: none"> • Mencari informasi dari berbagai sumber tentang konsep-konsep dalam perubahan sosial-budaya • Mencari informasi dari berbagai sumber terkait pengaruh perubahan social-budaya bagi seseorang yang terjadi di masyarakat. • Mencari informasi dari berbagai sumber tentang pengertian kesetaraan • Mencari informasi dari berbagai informasi terkait hubungan kesetaraan dengan perubahan social-budaya. • Dsb
4. <i>Data processing</i> (pengolahan Data)	Pada tahap ini peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi untuk mengolah data hasil pengamatan dengan cara: <ul style="list-style-type: none"> - Mengolah data hasil pengamatan dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan - Mengolah semua informasi yang sudah ditemukan tentang hubungan kesetaraan dan perubahan social-budaya, factor-faktor penyebabnya, dampaknya dan solusi pencegahan serta penanganan terhadap pengaruh negatifnya.



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

5. <i>Verification</i> (pembuktian)	Mendiskusikan informasi hasil temuannya tersebut dengan memperhatikan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kegiatan. Dan memverifikasi hasil pengolahan data informasi pada buku sumber
6. <i>Generalization</i> (menarik kesimpulan)	Menyimpulkan hubungan kesetaraan dengan perubahan social budaya berdasarkan factor-faktor penyebab, dampak/pengaruh dan sikap yang tepat dalam menyikapi perubahan social-budaya dan adanya paham kesetaraan yang ada di masyarakat

e. Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek

Model pembelajaran berbasis proyek pada penerapannya dilakukan melalui tahap-tahap: 1) Penentuan Pertanyaan Mendasar, 2) Mendesain Perencanaan Proyek, 3) Menyusun Jadwal, 4) Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek, 5) Menguji Hasil, dan 6) Mengevaluasi Pengalaman

Pada penerapannya dalam pembelajaran guru dan peserta didik dapat bekerja sama mendesain proyek, merancang perencanaan proyek dan menyusun jadwal. Untuk memandu pembelajaran ini guru dapat mendesain instrumen-instrumen lembar kerja peserta didik karena pelaksanaan pembelajarannya umumnya dilakukan sebagai tugas diluar tatap muka kecuali pelaporan hasil proyek. Untuk penilaiannya guru harus menyiapkan instrumen penilaian proyek. Berikut ini contoh kegiatan pembelajaran dan lembar kerja pelaksanaan tugas proyek yang akan dilakukan peserta didik.

1) Rancangan kegiatan proyek

Kompetensi Dasar	:	Perubahan social-budaya
	:	Pengaruh perubahan sosial-budaya terhadap perilaku masyarakat
	:	3.1 Menganalisis berbagai masalah terkait dengan kesetaraan dan perubahan sosial-budaya dalam masyarakat multikultur.
Indikator	:	4.1 Melakukan kajian literatur, diskusi, dan pengamatan lapangan terhadap berbagai masalah terkait dengan kesetaraan dan perubahan sosial-budaya dalam masyarakat multikultur
	:	1.1.1 Mengidentifikasi perubahan social-budaya yang ada di masyarakat



<p>1.1.2 Menganalisis perubahan social-budaya yang ada di masyarakat sekitar</p> <p>1.1.3 Menganalisis pengaruh perubahan social-budaya pada perilaku masyarakat sekitar</p> <p>4.1.1 Melakukan penelitian sederhana tentang pengaruh perubahan social-budaya pada perilaku masyarakat sekitar.</p> <p>Alokasi Waktu : 12 x 45'</p>					
Tahap	Kegiatan Pembelajaran				
Penentuan Pertanyaan Mendasar	<p>Pembelajaran dimulai dengan meminta peserta didik membuat pertanyaan yang terkait dengan pengaruh perubahan social-budaya dalam kehidupan sehari-hari.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apa pengaruh perubahan social-budaya bagi masyarakat - Mengapa terjadi perubahan social-budaya? - Bagaimana perubahan social-budaya mempengaruhi perilaku dalam masyarakat? - Bagaimana reaksi masyarakat terhadap perubahan social-budaya yang terjadi? - Bagaimana sikap yang harus dipilih sebagai seorang pelajar jika terjadi suatu perubahan social-budaya dalam Masyarakat? 				
Mendesain Perencanaan Proyek	<p>Peserta didik diminta merencanakan proyek penelitian sederhana secara kolaboratif dengan pengajar. Peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut.</p> <p>Peserta membuat aturan penyelesaian proyek.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dilakukan secara berkelompok 2. Waktu kegiatan melakukan tugas merancang lembar kerja 3. Penentuan judul 4. Penentuan lokasi 5. Pemilihan narasumber atau key informan 				
Menyusun Jadwal	<p>Pendidik dan peserta didik menyusun jadwal aktivitas penyelesaian proyek.</p> <p>Contoh kegiatan tugas proyek penelitian sederhana</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Jadwal</th><th>Rencana Kegiatan</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Perencanaan</td><td> <p>Peserta didik dalam kelompok diminta mengkaji konsep perubahan social-budaya berdasarkan teori dari buku sumber atau Internet</p> <p>Peserta didik merancang proses penelitian</p> <p>Melaporkan rancangan penelitian, guru memberikan umpan balik.</p> </td></tr> </tbody> </table>	Jadwal	Rencana Kegiatan	Perencanaan	<p>Peserta didik dalam kelompok diminta mengkaji konsep perubahan social-budaya berdasarkan teori dari buku sumber atau Internet</p> <p>Peserta didik merancang proses penelitian</p> <p>Melaporkan rancangan penelitian, guru memberikan umpan balik.</p>
Jadwal	Rencana Kegiatan				
Perencanaan	<p>Peserta didik dalam kelompok diminta mengkaji konsep perubahan social-budaya berdasarkan teori dari buku sumber atau Internet</p> <p>Peserta didik merancang proses penelitian</p> <p>Melaporkan rancangan penelitian, guru memberikan umpan balik.</p>				



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

		Memperbaiki rancangan proses penelitian sederhana
	pelaksanaan	Peserta didik dalam kelompok diminta untuk: <ul style="list-style-type: none"> - melakukan proses penelitian sederhana berdasarkan rancangan yang sudah diperbaiki - mencatat dan mendiskusikan hasilnya
	pelaporan	Peserta didik membuat laporan kegiatan proyek penelitian sederhananya
Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek	Guru menggunakan rubrik memonitor aktivitas yang penting dari peserta didik selama menyelesaikan proyek	
Menguji Hasil,	Guru menilai laporan rancangan tugas pengamatan/penelitian sederhana peserta didik, laporan proses penelitian sederhana sesuai rancangan, memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan judul penelitian. Guru memberikan saran-saran untuk perbaikan hasil penelitian sederhana peserta didik.	
Mengevaluasi Pengalaman	Pada akhir proses pembelajaran, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas selama melakukan penelitian sederhana di lapangan dan hasil penelitian yang sudah dijalankan. Perwakilan peserta didik diminta untuk mengungkapkan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Guru dan peserta didik mengembangkan diskusi untuk memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran.	

Pada pembelajaran berbasis proyek, tugas proyek harus jelas sehingga hasilnya dapat dinilai sesuai rubrik penilaian proyek. Berikut ini contoh lembar tugas proyek dan instrumen penilaiannya.

2) Lembar Kerja Tugas Proyek

Untuk mengerjakan proyek, peserta diberi panduan kerja agar tugas dapat dikerjakan secara efektif dan efisien. Pada lembar kerja tugas proyek dicantumkan petunjuk kerja baik untuk kegiatan tatap muka maupun tugas diluar kegiatan tatap muka.



Berikut ini contoh lembar kegiatan dan format laporan
Pembelajaran Berbasis Proyek

KEGIATAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK

Mata pelajaran: Antropologi

Kelas/semester: XII/1

Topik: Perubahan Sosial-Budaya

Sub topik: Pengaruh perubahan social-budaya pada masyarakat

Tugas: Membuat rancangan terkait pengaruh perubahan social-budaya pada masyarakat sekitar

PENTUNJUK UMUM

Tugas Proyek diluar kegiatan tatap muka

1. Pelajari konsep perubahan sosial-budaya
2. Buat rancangan pengamatan lapangan dengan cara sebagai berikut:
Tentukan tujuan pengamatan lapangan
Tentukan lokasi, narasumber dan instrumen wawancaranya
Gunakan format yang tersedia untuk melaporkan rancangan pengamatan
3. Membuat laporan rancangan
Selamat mencoba, mudah-mudahan penelitian sederhana yang kamu lakukan berhasil dengan baik. Semangat!

Laporan Kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek

Laporan kegiatan pembelajaran berbasis proyek dapat berupa laporan kegiatan merancang, melaksanakan dan laporan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan model rancangan yang dibuat.

Contoh laporan pengamatan (penelitian sederhana) tentang Pengaruh perubahan social-budaya pada masyarakat.

LAPORAN TUGAS PROYEK	
MATA PELAJARAN	: Antropologi
TOPIK	: Perubahan Sosial-budaya
SUB TOPIK	: Pengaruh Perubahan Sosial-Budaya pada masyarakat
TUGAS	: Melakukan pengamatan (penelitian sederhana) tentang pengaruh perubahan sosial-budaya pada masyarakat
NAMA	:
KELAS	: XII



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

Tugas	Laporan Kegiatan	
Membuat rancangan pengamatan (penelitian sederhana) dengan cara sebagai berikut:	Tanggal	
	Tujuan pengamatan	
	Lokasi:	
	Narasumber :	
	Skema/prosedur pengamatan lapangan	
	Cara kerjanya	

3) Laporan Pengamatan Lapangan

LAPORAN PENGAMATAN LAPANGAN		
MATA PELAJARAN :	Antropologi	
TOPIK :	Perubahan social-budaya	
SUB TOPIK :	Pengaruh perubahan social-budaya pada masyarakat	
TUGAS :	Melakukan pengamatan lapangan (penelitian sederhana)	
NAMA :	
KELAS :	XII	
Tanggal :	
Tahap kegiatan	Laporan Hasil pengamatan	
1. Perencanaan		
2. Pelaksanaan		
3. Kesimpulan		

Catatan : sertakan dokumen wawancara / foto untuk laporan.

4) Laporan Penelitian

LAPORAN PENELITIAN
<p>Petunjuk Khusus</p> <p>Berdasarkan hasil kegiatanmu ini, tulislah sebuah laporan penelitian sederhana tentang Pengaruh Perubahan Sosial-Budaya pada Masyarakat sekitar. Buat Judul yang menarik, tulis laporan secara sistematis.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;">JUDUL</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> </div>

f. Penerapan Problem Based Learning pada pembelajaran Antropologi

Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran yang dirancang agar peserta didik mendapat pengetahuan penting, yang



membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki model belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim. Proses pembelajarannya menggunakan pendekatan yang sistemik untuk memecahkan masalah atau menghadapi tantangan yang nanti diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap-tahap PBL meliputi tahap orientasi peserta didik kepada masalah, mengorganisasikan peserta didik, membimbing penyelidikan individu dan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Contoh Tahap Pembelajaran *Problem Based Learning*

Kompetensi Dasar	:	3.1 Menganalisis berbagai masalah terkait dengan kesetaraan dan perubahan sosial-budaya dalam masyarakat multikultur. 4.1 Melakukan kajian literatur, diskusi, dan pengamatan lapangan terhadap berbagai masalah terkait dengan kesetaraan dan perubahan sosial-budaya dalam masyarakat multikultur.
Topik	:	Kesetaraan dan perubahan social-budaya
Sub Topik	:	Hubungan kesetaraan dan perubahan sosial-budaya
Indikator	:	3.1.1 Menjelaskan konsep perubahan social-budaya
Pencapaian	:	3.1.2 Mengidentifikasi jenis-jenis perubahan social-budaya
Kompetensi	:	3.1.3 Menjelaskan faktor-faktor perubahan social-budaya
	:	3.1.4 Menjelaskan proses perubahan social budaya
	:	3.1.5 Menjelaskan pengertian kesetaraan
	:	3.1.6 Mengidentifikasi contoh kesetaraan yang ada di masyarakat
	:	3.1.7 Menganalisis hubungan kesetaraan dan perubahan social-budaya
	:	3.1.8 Memberi contoh pengaruh kesetaraan pada perubahan social-budaya yang ada di masyarakat
	:	3.1.9 Memberi contoh pengaruh perubahan social-budaya pada kesetaraan yang ada di masyarakat
	:	4.1.1 Membuat laporan studi pustaka tentang dampak perubahan sosial-budaya pada wanita
Alokasi Waktu	:	4 x 45 '



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

FASE-FASE	KEGIATAN PEMBELAJARAN
Fase 1 Orientasi peserta didik kepada masalah	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan tujuan pembelajaran Peserta didik dihadapkan pada permasalahan, misalnya: pengaruh perubahan social-budaya pada kehidupan seorang wanita, pengaruh kesetaraan dengan perubahan social-budaya, faktor penyebab, solusi pencegahan dan sikap yang tepat dalam menghadapi pengaruh tersebut.
Fase 2 Mengorganisasikan peserta didik	Membantu peserta didik dalam mengkaji lembar kegiatan. Peserta didik mendiskusikan permasalahan-permasalahan yang harus dijawab
Fase 3 Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> Mendorong peserta didik dalam pengumpulan informasi yang benar. Peserta didik mencermati informasi dan mendiskusikan permasalahan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. Membimbing peserta didik dalam memecahkan masalah
Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> Membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai . Peserta didik berdiskusi untuk merencanakan laporan dan penyajiannya.
Fase 5 Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> Diskusi kelas untuk menganalisis hasil pemecahan masalah dan menyamakan persepsi tentang hubungan kesetaraan dengan pengaruh perubahan social-budaya, faktor penyebab, Peserta didik diharapkan menggunakan buku sumber untuk membantu mengevaluasi hasil diskusi



Kelas : XII

Semester : 1

Topik : Perubahan Sosial-Budaya

[illegible]

Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

Kompetensi Dasar	Indikator	Sub Topik	Model Pembelajaran
	kesetaraan yang ada di masyarakat	perubahan social-budaya 10. Pengaruh Perubahan social-budaya 11. Dampak fenomena kesetaraan yang ada di masyarakat	

2. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran

a. Sumber Belajar

Sering kita dengar istilah sumber belajar (*learning resource*), orang juga banyak yang telah memanfaatkan sumber belajar, namun umumnya yang diketahui hanya perpustakaan dan buku sebagai sumber belajar. Padahal secara tidak terasa apa yang mereka gunakan, orang, dan benda tertentu adalah termasuk sumber belajar. Sumber belajar dalam pengertian sempit diartikan sebagai semua sarana pengajaran yang menyajikan pesan secara edukatif baik visual saja maupun audiovisual, misalnya buku-buku dan bahan tercetak lainnya. Pengertian ini masih banyak disepakati oleh guru dewasa ini. Misalnya, dalam program pengajaran yang biasa disusun oleh para guru, komponen sumber belajar pada umumnya akan diisi dengan buku teks atau buku wajib yang dianjurkan.

AECT (1977) mengartikan sumber belajar sebagai semua sumber (data, manusia, dan barang) yang dapat dipakai oleh pelajar sebagai suatu sumber tersendiri atau dalam kombinasi untuk memperlancar belajar dan meliputi pesan, orang, material, alat, teknik, dan lingkungan. Sumber belajar bahkan berubah menjadi komponen sistem instruksional apabila sumber belajar itu diatur sebelumnya (*prestructured*), didesain dan dipilih



lalu dikombinasikan menjadi suatu sistem instruksional yang lengkap sehingga mengakibatkan belajar yang bertujuan dan terkontrol. Sumber belajar menurut AECT dibedakan menjadi enam jenis, yaitu:

- 1) Pesan (*message*), yaitu informasi yang ditransmisikan atau diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk ide, ajaran, fakta, makna, nilai dan data. Contoh: isi bidang studi yang dicantumkan dalam kurikulum pendidikan formal, dan non formal maupun dalam pendidikan informal.
- 2) Orang (*person*), yaitu manusia yang berperan sebagai pencari, penyimpan, pengelola dan penyaji pesan. Contoh: guru, dosen, tutor, peserta didik, pemain, pembicara, instruktur dan penatar.
- 3) Bahan (*material*), yaitu sesuatu ujud tertentu yang mengandung pesan atau ajaran untuk disajikan dengan menggunakan alat atau bahan itu sendiri tanpa alat penunjang apapun. Bahan ini sering disebut sebagai media atau software atau perangkat lunak. Contoh: buku, modul, majalah, bahan pengajaran terprogram, transparansi, film, video tape, pita audio (kaset audio), filmstrip, microfiche dan sebagainya.
- 4) Alat (*Device*), yaitu suatu perangkat yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan. Alat ini disebut hardware atau perangkat keras. Contoh: proyektor slide, proyektor film, proyektor filmstrip, proyektor overhead (OHP), monitor televisi, monitor komputer, kaset, dan lain-lain.
- 5) Teknik (*Technique*), dalam hal ini teknik diartikan sebagai prosedur yang runtut atau acuan yang dipersiapkan untuk menggunakan bahan peralatan, orang dan lingkungan belajar secara terkombinasi dan terkoordinasi untuk menyampaikan ajaran atau materi pelajaran. Contoh: belajar mandiri, belajar jarak jauh, belajar secara



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

kelompok, simulasi, diskusi, ceramah, problem solving, tanya jawab dan sebagainya.

- 6) Lingkungan (*setting*), yaitu situasi di sekitar proses belajar-mengajar terjadi. Latar atau lingkungan ini dibedakan menjadi dua macam yaitu lingkungan fisik dan non fisik. Lingkungan fisik seperti gedung, sekolah, perpustakaan, laboratorium, rumah, studio, ruang rapat, museum, taman dan sebagainya. Sedangkan lingkungan non fisik contohnya adalah tatanan ruang belajar, sistem ventilasi, tingkat kegaduhan lingkungan belajar, cuaca dan sebagainya.

Keenam sumber belajar tersebut juga merupakan komponen sistem dalam pembelajaran, artinya dalam setiap kegiatan pembelajaran selalu terdapat keenam komponen tersebut. Sumber belajar memiliki fungsi sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan produktivitas pembelajaran dengan jalan:
 - a) mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktu secara lebih baik
 - b) mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan gairah.
- 2) Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual, dengan cara:
 - a) mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional;
 - b) memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya.
- 3) Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran dengan cara:
 - a) perancangan program pembelajaran yang lebih sistematis;
 - b) pengembangan bahan pengajaran yang dilandasi oleh penelitian.



- 4) Lebih memantapkan pembelajaran, dengan jalan:
 - a) meningkatkan kemampuan sumber belajar;
 - b) penyajian informasi dan bahan secara lebih kongkrit.
- 5) Memungkinkan belajar secara seketika, yaitu:
 - a) mengurangi kesenjangan antara pembelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya kongkrit;
 - b) memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung.
- 6) memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas, dengan menyajikan informasi yang mampu menembus batas geografis.

Berdasarkan beraneka ragam sumber belajar di atas, sumber belajar yang tersedia di sekolah antara lain:

- 1) Perpustakaan, merupakan sumber belajar yang paling baik untuk mendapatkan informasi – informasi yang berkaitan dengan tugas – tugas pembelajaran. Untuk dapat mendayagunakan perpustakaan semaksimal mungkin, perlu dipahami hal – hal yang berkenaan dengan perpustakaan seperti katalog, dan bahan – bahan referensi. Bahan referensi meliputi kamus, Ensiklopedi, atlas, almanac, sumber– sumber tentang biografi, dokumen – dokumen pemerintah.
- 2) Media massa, merupakan sumber belajar yang menyajikan informasi – informasi terbaru mengenai sesuatu hal. Informasi tersebut belum sempat dimuat oleh buku, meskipun buku terbitan terbaru. Tugas guru di sini adalah membimbing peserta didik agar dapat mendayagunakan dan memilih program – program yang sesuai dengan pembelajaran dan tingkat usianya.
- 3) Sumber – sumber lain yang ada di masyarakat, salah satu sumber terbaik untuk mendapatkan informasi mengenai suatu wilayah adalah orang – orang yang berada di sekitar daerah tersebut, atau pejabat yang berada di sekitarnya.



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

Fungsi-fungsi di atas sekaligus menggambarkan tentang alasan dan arti penting sumber belajar untuk kepentingan proses dan pencapaian hasil pembelajaran peserta didik.

Sumber belajar mempunyai empat ciri pokok, yaitu:

- 1) Sumber belajar mempunyai daya atau kekuatan yang dapat memberikan sesuatu yang kita perlukan dalam proses pengajaran. Jadi, walaupun sesuatu daya, tetapi tidak memberikan sesuatu yang kita inginkan, sesuai dengan tujuan pengajaran, maka sesuatu daya tersebut tidak dapat disebut sebagai sumber belajar.
- 2) Sumber belajar dapat merubah tingkah laku yang lebih sempurna, sesuai dengan tujuan. Apabila dengan sumber belajar malah membuat seseorang berbuat dan bersifat negatif maka sumber belajar tersebut tidak dapat disebut sebagai sumber belajar. Misalnya setelah seseorang menonton film, ada isi/pesan film tersebut mempunyai dampak negatif terhadap dirinya maka film tersebut bukanlah sumber belajar.
- 3) Sumber belajar dapat dipergunakan secara sendiri-sendiri (terpisah), tetapi tidak dapat digunakan secara kombinasi (gabungan). Misalnya sumber belajar material dapat dikombinasi dengan *devices* dan strategi (metode). Sumber belajar modul dapat berdiri sendiri.
- 4) Sumber belajar secara bentuk dapat dibedakan menjadi dua, adalah sumber belajar yang dirancang (*Learning resource by Design*) yaitu sumber belajar yang memang sengaja dibuat untuk tujuan pembelajaran. Contohnya adalah : buku pelajaran, modul, program audio, transparansi (OHT). Jenis sumber belajar yang kedua adalah sumber belajar yang sudah tersedia dan tinggal dimanfaatkan (*Learning Resource by Utilization*) yaitu sumber belajar yang tidak secara khusus dirancang untuk keperluan pembelajaran, namun dapat ditemukan, dipilih dan dimanfaatkan untuk keperluan



pembelajaran. Contohnya: pejabat pemerintah, tenaga ahli, pemuka agama, olahragawan, kebun binatang, waduk, museum, film, sawah, terminal, surat kabar, siaran televisi, dan masih banyak lagi yang lain.

Ciri utama sumber belajar yang tinggal pakai adalah: tidak terorganisir dalam bentuk isi yang sistematis, tidak memiliki tujuan pembelajaran yang eksplicit, hanya dipergunakan menurut tujuan tertentu dan bersifat insidental, dan dapat dipergunakan untuk berbagai tujuan pembelajaran yang relevan dengan sumber belajar tersebut.

Kriteria pemilihan sumber belajar yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut:

- 1) Tujuan yang ingin dicapai, ada sejumlah tujuan yang ingin dicapai, dengan menggunakan sumber belajar dipergunakan untuk menimbulkan motivasi, untuk keperluan pengajaran, untuk keperluan penelitian ataupun untuk pemecahan masalah. Harus disadari bahwa masing-masing sumber belajar memiliki kelebihan dan kelemahan.
- 2) Ekonomis, sumber belajar yang dipilih harus murah. Kemurahan di sini harus diperhitungkan dengan jumlah pemakai, lama pemakaian, langka tidaknya peristiwa itu terjadi dan akurat tidaknya pesan yang disampaikan.
- 3) Praktis dan sederhana, sumber belajar yang sederhana, tidak memerlukan peralatan khusus, tidak mahal harganya, dan tidak membutuhkan tenaga terampil yang khusus.
- 4) Gampang didapat, sumber belajar yang baik adalah yang ada di sekitar kita dan mudah untuk mendapatkannya.
- 5) Fleksibel atau luwes, sumber belajar yang baik adalah sumber belajar yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai kondisi dan situasi.

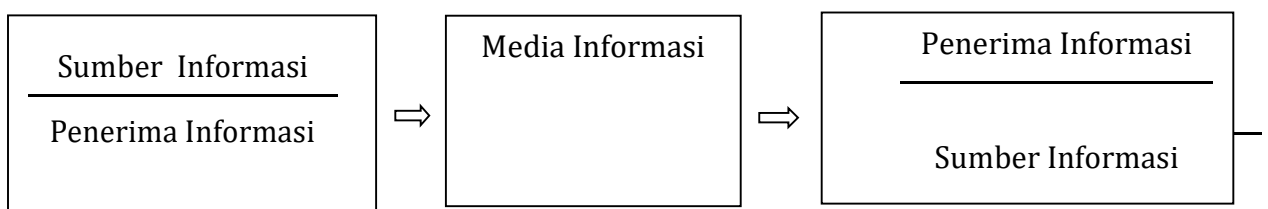


Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

b. Media Pembelajaran

Bila kita berbicara mengenai media, maka tidak dapat terlepas dari komunikasi, karena media itu bagian dari komunikasi. Kata media itu sering berbeda artinya, ini semua tergantung dari kalimat yang menggunakan kata tersebut. Dalam komunikasi terjadi proses penyampaian pesan, gagasan dari seseorang kepada orang lain (guru kepada peserta didik), di mana penyampaiannya kepada penerima (peserta didik) menggunakan lambang–lambang tertentu. Pesan, gagasan, informasi yang disampaikan oleh pengirim diharapkan dapat menimbulkan pengaruh dalam bentuk perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap dan tingkah laku terhadap si penerima (dalam pembelajaran perubahan pada peserta didik).

Media berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Metode adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.



Gambar 3. Proses Komunikasi

Gambar 3 menunjukkan bahwa konsep sumber atau penerima informasi adalah konsep relatif. Di saat tertentu, seseorang dapat berperan sebagai sumber informasi, namun pada saat lain (atau pada saat yang sama), bisa juga menjadi penerima informasi. Namun tidak semua proses informasi berlangsung secara dua arah atau timbal balik semacam ini.



Banyak batasan tentang media yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Telecommunication technology/AECT*) di Amerika membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (1970) mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar, sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar contoh buku, film, kaset, film bingkai (Sadiman, dkk, 1986:6).

Macam- Macam Media

Media yang telah dikenal dewasa ini tidak hanya terdiri dari dua jenis, tetapi sudah lebih dari itu. Klasifikasinya bisa dilihat dari jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan serta pembuatannya. (Djamarah dan Zain, 1997:140-142).

a. Berdasarkan dari jenisnya:

- 1) Media Auditif, adalah media yang hanya mengandalkan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam.
- 2) Media Visual, adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan, seperti foto, gambar, lukisan, film bisu, film karton.
- 3) Media Audiovisual, adalah Media yang mempunyai unsur suara atau unsur gambar.

b. Berdasarkan dari daya liputnya:

- 1) Media dengan daya liput luas dan serentak, Media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau anak didik yang banyak dalam waktu bersamaan, seperti radio dan televisi.



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

- 2) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, Media ini membutuhkan ruang dan tempat yang khusus, seperti film, sound slide.
 - 3) Media untuk pengajaran individual, media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri. seperti modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.
- c. Berdasarkan dari bahan pembuatannya:
- 1) Media Sederhana, Media ini bahannya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.
 - 2) Media Kompleks, Media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan pembuatannya perlu keterampilan yang memadai.

Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Sesuai dengan klasifikasinya, maka setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik sendiri-sendiri. Karakteristik tersebut dapat dilihat menurut kemampuan media pembelajaran untuk membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun pembauan/penciuman. Dari karakteristik ini, untuk memilih suatu media pembelajaran yang akan digunakan oleh seorang guru pada saat melakukan proses belajar mengajar, dapat disesuaikan dengan suatu situasi tertentu. Media pembelajaran seperti yang telah dijelaskan di atas, berdasarkan tujuan praktis yang akan dicapai dapat dibedakan menjadi tiga kelompok.

a. Media Grafis

Media grafis adalah suatu jenis media yang menuangkan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi



verbal. Simbol-simbol tersebut artinya perlu difahami dengan benar, agar proses penyampaian pesannya dapat berhasil dengan baik dan efisien. Selain fungsi tersebut secara khusus, grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat terlupakan bila tidak digrafiskan (divisualkan). Bentuk-bentuk media grafis antara lain adalah: (1) gambar foto, (2) sketsa, (3) diagram, (4) bagan/chart, (5) grafik, (6) kartun, (7) poster, (8) peta, (10) papan flannel, dan (11) papan buletin.

b. **Media Audio**

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan melalui media audio dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non-verbal. Beberapa media yang dapat dimasukkan ke dalam kelompok media audio antara lain: (1) radio, dan (2) alat perekam pita magnetik, alat perekam pita kaset.

c. **Media Proyeksi**

Media proyeksi diam memiliki persamaan dengan media grafis, dalam art dapat menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Bahan-bahan grafis banyak digunakan juga dalam media proyeksi diam. Media proyeksi gerak, pembuatannya juga memerlukan bahan-bahan grafis, misalnya untuk lembar peraga (*captions*). Dengan menggunakan perangkat komputer (multi media), rekayasa proyeksi gerak lebih dapat bervariasi, dan dapat dikerjakan hampir keseluruhannya menggunakan perangkat komputer. Untuk mengajarkan skill (keterampilan motorik) proyeksi gerak mempunyai banyak kelebihan di bandingkan dengan proyeksi diam. Beberapa



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

media proyeksi antara lain adalah: (1) Film Bingkai, (2) Film rangkai, (3) Film gelang (loop), (4) Film transparansi, (5) Film gerak 8 mm, 16 mm, 32 mm, dan (6) Televisi dan Video.

Manfaat Media dalam Pembelajaran

Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. (Departemen Pendidikan Nasional, 2003:15). Menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam Departemen Pendidikan Nasional, 2003:15-17) beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Penyampaian materi Pelajaran dapat diseragamkan;
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik;
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif;
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga;
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik;
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja;
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar;
- h. Merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Nilai Praktis Media pembelajaran

Sebagai komponen dari sistem instruksional, media mempunyai nilai-nilai praktis berupa kemampuan, antara lain untuk:

- a. Konkritisasi konsep yang abstrak (sistem peredaran darah)
- b. Membawa pesan dari objek yang berbahaya dan sukar, atau bahkan tak mungkin dibawa ke dalam lingkungan belajar (binatang buas, letusan gunung berapi)



- c. Menampilkan objek yang terlalu besar (Candi Borobudur, Monas)
- d. Menampilkan objek yang tidak dapat diamati oleh mata telanjang (bakteri, struktur logam)
- e. Mengamati gerakan yang terlalu cepat (lompat indah, putaran roda, yang keduanya di-*slow motion*)
- f. Memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan lingkungan
- g. Memungkinkan pengamatan dan persepsi yang seragam bagi pengalaman belajar peserta didik.
- h. Membangkitkan motivasi peserta didik
- i. Memberi kesan perhatian individual bagi anggota kelompok belajar
- j. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan

Kelaikan Media

Dikenal adanya tiga macam kelaikan media, yaitu kelaikan praktis, kelaikan teknis, dan kelaikan biaya

- a. **Kelaikan Praktis**, didasarkan pada kemudahan dalam mengajarkannya bahan ajar dengan menggunakan media, seperti:
 - 1) media yang digunakan telah lama diakrabi, sehingga mengoperasikannya dapat terlaksana dengan mudah dan lancar,
 - 2) mudah digunakan tanpa memerlukan alat tertentu,
 - 3) mudah diperoleh dari sekitar, tidak memerlukan biaya mahal
 - 4) mudah dibawa atau dipindahkan (mobilitas tinggi),
 - 5) mudah pengelolaannya.
- b. **Kelaikan Teknis**, adalah potensi media yang berkaitan dengan kualitas media. Diantara unsur yang menentukan kualitas tersebut adalah relevansi media dengan tujuan belajar, potensinya dalam memberi kejelasan informasi, kemudahan untuk dicerna. Dan segi



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

susunannya adalah sistematis, masuk akal, apa yang terjadi tidak rancu. Kualitas suatu media terutama berkaitan dengan atributnya. Media dinyatakan berkualitas apabila tidak berlebihan dan tidak kering informasi.

- c. **Kelaikan Biaya**, mengacu pada pendapat bahwa pada dasarnya ciri pendidikan modern adalah efisiensi dan keefektifan belajar mengajar. Salah satu strategi untuk menekan biaya adalah dengan simplifikasi dan manipulasi media atau alat bantu dan material pengajaran.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam menentukan media pembelajaran yang akan dipakai dalam proses belajar mengajar, pertama-tama seorang guru harus mempertimbangkan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan karakteristik media yang akan dipilihnya. Dengan mengajukan beberapa pertanyaan, maka pemilihan media dapat dilakukan berdasarkan:

- a. Apakah media yang bersangkutan relevan dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai ?
- b. Apakah ada sumber informasi, katalog mengenai media yang bersangkutan?
- c. Apakah perlu dibentuk tim untuk memonitor yang terdiri dari para calon pema-kai? (Sadiman, 1986).

Selain dari itu, dapat dikemukakan pula bahwa beberapa faktor yang mempengaruhi pemilihan media antara lain adalah :

- a. tujuan instruksional yang ingin dicapai,
- b. karakteristik peserta didik,
- c. jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio atau visual),



- keadaan latar atau lingkungan, dan gerak atau diam,
- ketersediaan sumber setempat,
 - apakah media siap pakai, ataukah media rancang,
 - kepraktisan dan ketahanan media,
 - efektifitas biaya dalam jangka waktu panjang.

Tabel 12. **Matriks Pemilihan Media Pembelajaran**

Tujuan Belajar	Info	Pengenalan	Prinsip			
Media	Faktual	Visual	Konsep	Prosedur	Keterampilan	Sikap
Visual Diam	sedang	tinggi	sedang	sedang	rendah	rendah
Filem	sedang	tinggi	tinggi	tinggi	sedang	sedang
Televisi	sedang	sedang	tinggi	sedang	sedang	sedang
Objek 3 Dimensi	rendah	tinggi	rendah	rendah	rendah	rendah
Rekaman Audio	sedang	rendah	rendah	sedang	rendah	sedang
Pclaj. Terprogram	sedang	sedang	sedang	tinggi	rendah	sedang
Demonstrasi	sedang	sedang	rendah	tinggi	sedang	sedang
Buku Tercetak	sedang	rendah	sedang	sedang	rendah	sedang
Sajian Lisan	sedang	rendah	sedang	sedang	rendah	sedang

Sumber: Apri Nuryanto: hal 13

Berdasarkan matriks di atas maka media pembelajaran dapat disesuaikan dengan informasi apa yang hendak disampaikan supaya sesuai pemakaiannya dengan harapan tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

Pengaruh media pembelajaran terhadap:

a. Pendidik (guru)

Guru harus bisa memilih bahan pelajaran di sekolah dengan mengingat pengembangan kompetensi peserta didik yang lebih tinggi seperti kemampuan menganalisis, mengevaluasi data, mengenal pola analisis data, aplikasi pengetahuan pada situasi baru, pemilihan strategi dan pemecahan masalah, inilah diantara kemampuan dan ketrampilan peserta didik yang harus dikembangkan. Tugas guru profesional maka sebelum menentukan bahan pelajaran guru harus menentukan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik, kemampuan apa yang akan dikembangkan, menyusun KBM. Oleh karena itu guru harus mampu menentukan media dan metode pengajaran yang tepat.

b. Peserta didik (peserta didik)

Bermacam-macam media pendidikan sekarang tersedia di sekolah ataupun internet dalam rangka membantu tugas pendidik menyampaikan informasi kepada peserta didiknya, sehingga media pembelajaran mempengaruhi kualitas pengalaman belajar peserta didik. Media juga bisa menambah pengayaan pengalaman visual tanpa objek studi langsung berada di muka peserta didik. Dengan adanya media pendidikan memungkinkan seorang pendidik mengkomunikasikan informasi kepada peserta didiknya secara menyeluruh, peserta didik diarahkan perhatiannya kepada media belajar, dengan kata lain pendidikan harus menarik perhatian peserta didik. Perlu diusahakan agar peserta didik tidak bosan dalam penggunaan media pembelajaran oleh karena itu perlu ketepatan media yang dipakai untuk suatu mata pelajaran



Prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran yaitu:

- a. Pemilihan media harus jelas tujuannya
- b. Pemilihan media harus didasarkan untuk peningkatan efektivitas belajar peserta didik
- c. Tiap media memiliki kelebihan dan kekurangan sehingga tidak ada media yang dapat dipakai untuk semua tujuan
- d. Pemilihan media disesuaikan dengan bahan pelajaran dan metode yang dipakai karena media merupakan bagian integral dalam proses belajar mengajar
- e. Guru harus mengenal cirri-ciri media untuk disesuaikan dengan metode pembelajaran yang dipakai
- f. Pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan lingkungan sekitar
- g. Penggunaan media hendaknya disesuaikan dengan kemampuan peserta didik

Kriteria pemilihan Media

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Karena beraneka ragamnya media tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain; tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketepatangunaan, kondisi peserta didik/siswi, ketersediaan perangkat keras (*hardware*) dan ketersediaan perangkat lunak (*software*), mutu teknis dan biaya. (Asnawir dan Usman, 2002:15), secara lebih lengkap sebagai berikut:

- a. Pemilihan media hendaknya dapat mendukung tujuan pengajaran yang telah disusun.



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

- b. Media yang dipilih hendaknya tepat sasaran, maksudnya media itu dapat digunakan untuk mencapai suatu hasil belajar yang efektif dan efisien.
- c. Media yang dipilih hendaknya jelas, tepat dan disertai penjelasan yang berarti sebanyak mungkin sehingga dapat memberikan kemampuan persepsi dan pengertian yang dimaksud.
- d. Suara yang menyertai media sorot dan media rekaman disesuaikan dengan aslinya dan sedapat mungkin suaranya bersih tanpa gangguan
- e. Media yang terpilih hendaknya dapat memberikan respon secara terbuka dari peserta didik untuk mengetahui apakah kegiatan ini berhasil atau tidak
- f. Media akan efektif dan akan diterima peserta didik apabila relevan dengan kehendak mereka, agar peserta didik tertarik maka media yang dipilih harus menggunakan istilah-istilah dan symbol-simbol yang dapat memberikan kepuasan pada mereka.
- g. Media yang digunakan hendaknya disesuaikan dengan waktu supaya tidak mengganggu waktu KBM.
- h. Supaya mendapat hasil yang maksimal, hendaknya media yang dipilih disesuaikan dengan karakter peserta didik, umur, gaya belajar, dan sebagainya.
- i. Media yang dipilih hendaknya tidak cepat rusak, dan mudah diperbaiki

Selain kriteria pemilihan media pengajaran sebagaimana disebut di atas, Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (1991:5) dalam bukunya Djamarah dan Zein (1997:150-151) juga mengemukakan rumusannya. Menurut mereka, dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran;



- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran;
- c. Kemudahan memperoleh media;
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya;
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya ;
- f. Sesuai dengan taraf berpikir peserta didik.

Langkah-Langkah Menggunakan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media juga tidak asal-asalan menurut keinginan guru, tidak terencana dan sistematis. Ada enam langkah yang bisa ditempuh guru pada waktu guru mengajar dengan mempergunakan media, antara lain: (Djamarah dan Zain, 1997:154-155).

- a. Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media
- b. Persiapan guru, pada fase ini guru memilih dan menetapkan media mana yang akan dimanfaatkan guna mencapai tujuan.
- c. Persiapan kelas, pada fase ini peserta didik atau kelas harus mempunyai persiapan, sebelum mereka menerima pelajaran menggunakan media. Guru harus dapat memotivasi mereka agar dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran dengan menggunakan media pengajaran.
- d. Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media. Media diperbantuan oleh guru untuk membantu tugasnya menjelaskan bahan pelajaran media dikembangkan penggunaannya untuk keefektifan dan efisiensi pencapaian tujuan.
- e. Langkah kegiatan belajar peserta didik, pada fase ini peserta didik belajar dengan memanfaatkan media pengajaran.
- f. Langkah evaluasi pengajaran, pada langkah ini kegiatan belajar dievaluasi, sampai sejauh mana tujuan pengajaran tercapai, yang sekaligus dapat dinilai sejauh mana pengaruh media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar peserta didik.



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

Peranan media pembelajaran:

- a. Dapat membangkitkan minat belajar yang baru dan membangkitkan motivasi belajar dari peserta didik
- b. Memungkinkan kontak langsung dengan masyarakat , dengan alam sekitar. Sebagai contoh kunjungan ke kebun binatang, cagar alam, museum dan lain – lain.
- c. Mengetahui keterbatasan ruang (kelas), sebagai contoh: apabila benda kerja yang akan diterangkan di dalam kelas terlalu besar/kecil, maka dapat mempergunakan media slide, video atau media lainnya
- d. Mengatasi keterbatasan indera misalnya benda/alat yang akan dijelaskan terlalu kecil, maka dapat dipergunakan media gambar, slide atau film. Demikian juga gerakan benda yang terlalu cepat atau terlalu lambat, maka prosesnya dapat diputar ulang melalui film yang diputar dipercepat atau dilambankan, suara yang keras dapat diperkecil, suara yang lembut dapat diperkeras. Keterbatasan alat indera audio maupun visual dapat diatasi dengan media.
- e. Mengatasi keterbatasan waktu, misalnya kejadian gunung meletus, banjir yang sudah terjadi dapat diulang kembali dengan jalan memutar ulang film, video, filmstrip dan sebagainya.
- f. Memberikan kesamaan/kesatuan dalam pengamatan terhadap sesuai yang pada awal, sehingga dapat mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik dengan jalan memutar media film, slide ataupun video.

Dengan adanya kelebihan ataupun keunggulan dari media pembelajaran yang penulis sebutkan diatas, diharapkan para guru dapat mempergunakan media tersebut baik audio, visual ataupun audiovisual, agar pembelajaran dapat efektif dan efisien sehingga memperoleh hasil



(*out put*) yang maksimal. Walaupun media pembelajaran mempunyai keunggulan yang besar, namun demikian dalam pelaksanaan/ penggunaan harus mengingat situasi dan kondisi (fasilitas yang ada: listrik, alat, tenaga ahli dan lain – lain).

Klasifikasi Media Pembelajaran

Untuk mengklasifikasikan media pembelajaran itu tergantung dari beberapa segi atau pandangan menurut indera yang menggunakan, jenis pesan, sasaran, tenaga pembangkit media, asal - usul media, bentuk dan lain – lain. Yang terpenting dalam penggunaan media dapat membentuk mempermudah pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

- a. Berdasarkan indera yang akan menggunakan, maka media dapat dibedakan menjadi 3 (tiga) yaitu:
 - 1) Media audio yang dapat hanya didengar oleh telinga
 - 2) Media visual yang dapat dilihat oleh mata
 - 3) Media audiovisual yaitu media yang dapat didengar dan dilihat.
- b. Berdasarkan jenis pesan yang akan disampaikan dapat dibedakan menjadi 4 (empat):
 - 1) Media cetak
 - 2) Media non cetak
 - 3) Media grafis
 - 4) Media non grafis
- c. Berdasarkan jangkauan dan sasaran media, yaitu:
 - 1) Media yang jangkauannya terbatas (tape, ved dll)
 - 2) Media yang jangkauannya luas (radio, TV, Pers, dll)
- d. Berdasarkan asal – usul dari media itu sendiri
 - 1) Media asli, merupakan spesimen yang masih hidup (akuarium, kebun binatang, kebun laboratorium, dll), spesimen yang sudah mati (herbarium, hewan yang sudah diawetkan), spesimen dari



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

benda tidak hidup (batu – batuan, mineral dll), benda mati yang bukan makhluk hidup (mobil, kereta api dll)

- 2) Media model (tiruan dari benda – benda) yaitu bentuk tiruan dari benda – benda mati yang karena sesuatu hal tidak dapat ditunjukkan aslinya (misalnya benda itu terlalu besar maka dibuat monsternya, demikian sebaliknya).
- e. Media grafis, yang dimaksud grafis disini adalah semua media pembelajaran yang mengandung grafis (gambar atau tulisan), yang berupa bagan (bagan pohon, bagan arus), diagram, media poster, komik, karikatur, cerita bersambung dan lain – lain.
- f. Media yang didasarkan atas penggunaan tenaga (power) listrik (elektronik) yaitu:
 - 1) Media yang menggunakan tenaga elektronik
 - 2) Media yang tidak menggunakan media elektronik
- g. Media dalam bentuk apapun yang dapat dibedakan menjadi:
 - 1) Media papan tulis (black/white board) yang digunakan untuk menuliskan ide – ide, fakta – fakta, proses suatu peristiwa yang sering dibantu dengan lukisan, sketsa dan lambang visual yang lain.
 - 2) Media papan tempel/pengumuman (information board) yang bertujuan untuk menempelkan catatan – catatan, peraturan atau pengumuman.
 - 3) Media papan flannel (flannel board, visual board) yaitu media papan yang permukaannya dilapisi kain berbulu agar tulisan atau informasi mudah ditempel.

Dalam perkembangannya, pengembang media (guru) harus pandai – pandai memilih dan mempertimbangkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, sebab setiap media mempunyai karakteristik atau



keunggulan dan kelemahan masing – masing. Walaupun demikian pemakaian media itu mempunyai kelemahan dan keunggulan yaitu:

- a. Dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik
- b. Dapat menyajikan materi atau peristiwa yang berbahaya misalnya dengan memutar video tentang kebakaran, gunung meletus di dalam kelas.
- c. Dapat memperbesar benda- benda, baik yang sangat besar atau yang sangat kecil dengan menggunakan gambar slide dan lain – lain.
- d. Dapat menjangkau waktu dan tempat yang lama dan jauh, misalnya gambar/ video tentang kejadian gunung meletus.
- e. Dapat menyajikan peristiwa yang kompleks dan rumit, serta berlangsung secara cepat, dengan jalan menampilkan film atau video tentang pertandingan sepak bola, karapan sapi dan lain – lain
- f. Dapat menampung sejumlah besar peserta didik, untuk sama – sama mempelajari pelajaran dalam waktu yang bersamaan.

D. AKTIVITAS PEMBELAJARAN

7.1 Merancang Metode dan Media Pembelajaran

1. Buatlah metode pembelajaran yang untuk suatu materi!
2. Buatlah media pembelajaran apa yang tepat dipakai untuk metode yang saudara pilih

E. REFERENSI

Isjoni. 2007. *Integrated Learning* (Pendekatan Pembelajaran IPS Di Pendidikan Dasar). Bandung: Penerbit Falah Production.

Mel Silberman, *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, terj. Saljuli et.al, Yogyakarta: Yappendis, 2002, cet. 2

Dr. Wina Sanjaya, M.Pd. 2007. Strategi pembelajaran. Kencana: Jakarta (177-286)



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

Ibrahim, Muslimin. 2005. *Asesmen Berkelanjutan: Konsep Dasar, Tahapan Pengembangan dan Contoh*. Surabaya: UNESA University Press Anggota IKAPI

Coutinho, M., & Malouf, D. (1993). *Performance Assessment and Children with Disabilities: Issues and Possibilities*. *Teaching Exceptional Children*, 25(4), 63–67.

Cumming, J. J., & Maxwell, G. S. (1999). *Contextualizing Authentic Assessment*. *Assessment in Education*, 6(2), 177–194.

Dantes, Nyoman. 2008. *Hakikat Asesmen Otentik Sebagai Penilaian Proses dan Produk Dalam Pembelajaran yang Berbasis Kompetensi (Makalah Disampaikan pada In House Training (IHT) SMA N 1 Kuta Utara)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha



MATERI 8: PENILAIAN HOTS DAN PENGEMBANGAN RPP

A. KOMPETENSI

1. Menjelaskan konsep dasar penilaian HOTS
2. Melaksanakan penyusunan kisi-kisi dan instrument penilaian kelas
3. Pembuatan soal berdasarkan kisi-kisi soal
4. Menjelaskan konsep dasar RPP
5. Menunjukkan komponen RPP
6. Membuat RPP

B. INDIKATOR

Setelah mengikuti materi sistem penilaian, diharapkan peserta didik diharapkan mampu:

1. Mendeskripsikan konsep penilaian HOTS sesuai kaidah
2. Menjelaskan prinsip penilaian sesuai pedoman
3. Merumuskan indikator pencapaian kompetensi sesuai kaidah
4. Merumuskan jenis penilaian sesuai indikator
5. Merumuskan bentuk penilaian sesuai kriteria
6. Merumuskan instrumen penilaian sesuai dengan kriteria penilaian
7. merumuskan penskoran sesuai dengan kriteria
8. Merumuskan penskoran sesuai dengan kriteria
9. Membuat soal berdasarkan kisi-kisi yang dibuat
10. Menjelaskan konsep dasar RPP yang berbasis kecakapan abad 21
11. Menjelaskan prinsip RPP yang berbasis kecakapan abad 21
12. Menjelaskan komponen RPP berdasarkan permendikbud nomor 22 Tahun 2013



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

13. Membuat RPP sesuai Permendikbud nomor 22 tahun 2016

C. URAIAN MATERI

PENILAIAN HOTS DAN PENGEMBANGAN RPP

1. Penilaian HOTS

Pengertian

Permendikbud No. 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan memuat beberapa konsep tentang penilaian, yaitu:

- 1) Standar Penilaian Pendidikan adalah kriteria mengenai lingkup, tujuan, manfaat, prinsip, mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian hasil belajar peserta didik yang digunakan sebagai dasar dalam penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah.
- 2) Penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik.
- 3) Pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik, antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.
- 4) Ulangan adalah proses yang dilakukan untuk mengukur pencapaian Kompetensi Peserta Didik secara berkelanjutan dalam proses Pembelajaran untuk memantau kemajuan dan perbaikan hasil belajar Peserta Didik.
- 5) Ujian sekolah/madrasah adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik sebagai pengakuan prestasi belajar dan/atau penyelesaian dari suatu satuan pendidikan.
- 6) Kriteria Ketuntasan Minimal yang selanjutnya disebut KKM adalah kriteria ketuntasan belajar yang ditentukan oleh satuan pendidikan yang mengacu pada standar kompetensi kelulusan, dengan



mempertimbangkan karakteristik peserta didik, karakteristik mata pelajaran, dan kondisi satuan pendidikan.

- 7) Penilaian autentik adalah pengukuran yang bermakna signifikan atas hasil belajar peserta didik untuk ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan

Penilaian adalah rangkaian untuk memperoleh, menganalisis dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan sehingga dapat menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan.

Penyempurnaan kurikulum 2013 antara lain pada standar isi diperkaya dengan kebutuhan peserta didik untuk berpikir kritis dan analitis sesuai dengan standar internasional, sedangkan pada standar penilaian memberi ruang pada pengembangan instrumen penilaian yang mengukur berpikir tingkat tinggi. Penilaian hasil belajar diharapkan dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills /HOTS), karena berpikir tingkat tinggi dapat mendorong peserta didik untuk berpikir secara luas dan mendalam tentang materi pelajaran.

Penilaian berorientasi HOTS bukanlah sebuah bentuk penilaian yang baru bagi guru dalam melakukan penilaian. Tetapi penilaian berorientasi HOTS ini memaksimalkan keterampilan guru dalam melakukan penilaian. Guru dalam penilaian ini harus menekankan pada penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan yang bisa meningkatkan keterampilan peserta didik dalam proses pembelajaran berorientasi HOTS.

Soal-soal HOTS merupakan instrumen pengukuran yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi, yaitu kemampuan berpikir yang tidak sekedar mengingat (recall), menyatakan kembali (restate), atau merujuk tanpa melakukan pengolahan (recite). Soal-soal



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

HOTS pada konteks asesmen mengukur kemampuan: 1) transfer satu konsep ke konsep lainnya, 2) memproses dan menerapkan informasi, 3) mencari kaitan dari berbagai informasi yang berbedabeda, 4) menggunakan informasi untuk menyelesaikan masalah, dan 5) menelaah ide dan informasi secara kritis. Meskipun demikian, soal-soal yang berbasis HOTS tidak berarti soal yang lebih sulit daripada soal recall.

Soal-soal HOTS sangat direkomendasikan untuk digunakan pada berbagai bentuk penilaian kelas. Untuk menginspirasi guru menyusun soal-soal HOTS di tingkat satuan pendidikan, berikut ini dipaparkan karakteristik soal-soal HOTS.

Dilihat dari dimensi pengetahuan, umumnya soal HOTS mengukur dimensi metakognitif, tidak sekadar mengukur dimensi faktual, konseptual, atau prosedural saja. Dimensi metakognitif menggambarkan kemampuan menghubungkan beberapa konsep yang berbeda, menginterpretasikan, memecahkan masalah (*problem solving*), memilih strategi pemecahan masalah, menemukan (*discovery*) metode baru, berargumen (*reasoning*), dan mengambil keputusan yang tepat:

- 1) Mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi
- 2) Berbasis permasalahan kontekstual
- 3) Menggunakan bentuk soal beragam:
 1. Pilihan ganda
 2. Pilihan ganda kompleks
 3. Isian singkat atau melengkapi
 4. Jawaban singkat atau pendek
 5. Uraian

Dimensi proses berpikir dalam Taksonomi Bloom sebagaimana yang telah disempurnakan oleh Anderson & Krathwohl (2001), terdiri atas kemampuan: mengetahui (*knowing-C1*), memahami (*understanding-C2*),



menerapkan (*aplying*-C3), menganalisis (*analyzing*-C4), mengevaluasi (*evaluating*-C5), dan mengkreasi (*creating*-C6). Soal-soal HOTS pada umumnya mengukur kemampuan pada ranah menganalisis (*analyzing*-C4), mengevaluasi (*evaluating*-C5), dan mengkreasi (*creating*-C6).

Pemilihan kata kerja operasional (KKO) untuk merumuskan indikator soal HOTS, hendaknya tidak terjebak pada pengelompokkan KKO. Sebagai contoh kata kerja ‘menentukan’ pada Taksonomi Bloom ada pada ranah C2 dan C3. Dalam konteks penulisan soal-soal HOTS, kata kerja ‘menentukan’ bisa jadi ada pada ranah C5 (mengevaluasi) apabila untuk menentukan keputusan didahului dengan proses berpikir menganalisis informasi yang disajikan pada stimulus lalu peserta didik diminta menentukan keputusan yang terbaik. Bahkan kata kerja ‘menentukan’ bisa digolongkan C6 (mengkreasi) bila pertanyaan menuntut kemampuan menyusun strategi pemecahan masalah baru. Jadi, ranah kata kerja operasional (KKO) sangat dipengaruhi oleh proses berpikir apa yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan.

Pada penyusunan soal-soal HOTS umumnya menggunakan stimulus. Stimulus merupakan dasar untuk membuat pertanyaan. Dalam konteks HOTS, stimulus yang disajikan hendaknya bersifat kontekstual dan menarik. Stimulus dapat bersumber dari isu-isu global seperti masalah teknologi informasi, sains, ekonomi, kesehatan, pendidikan, dan infrastruktur. Stimulus juga dapat diangkat dari permasalahan-permasalahan yang ada di lingkungan sekitar satuan pendidikan seperti budaya, adat, kasus-kasus di daerah, atau berbagai keunggulan yang terdapat di daerah tertentu. Kreativitas seorang guru sangat mempengaruhi kualitas dan variasi stimulus yang digunakan dalam penulisan soal HOTS.



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

Prinsip Penilaian

Prinsip Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik meliputi prinsip umum dan prinsip khusus.

Prinsip umum dalam penilaian hasil belajar oleh pendidik adalah sebagai berikut:

- 1) **Sahih**, berarti penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur.
- 2) **Objektif**, berarti penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai.
- 3) **Adil**, berarti penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena berkebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi, dan gender.
- 4) **Terpadu**, berarti penilaian oleh pendidik merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.
- 5) **Terbuka**, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui oleh pihak yang berkepentingan.
- 6) **Menyeluruh dan berkesinambungan**, berarti penilaian oleh pendidik mencakup semua aspek kompetensi dan dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai, untuk memantau perkembangan kemampuan peserta didik.
- 7) **Sistematis**, berarti penilaian dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baku.
- 8) **Beracuan kriteria**, berarti penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan; dan
- 9) **Akuntabel**, berarti penilaian dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.



Selain ke sembilan prinsip tersebut, penilaian juga memiliki prinsip Edukatif, berarti penilaian dilakukan untuk kepentingan dan kemajuan peserta didik dalam belajar.

Prinsip khusus dalam Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik adalah sebagai berikut:

- 1) Materi penilaian dikembangkan dari kurikulum.
- 2) Bersifat lintas muatan atau mata pelajaran.
- 3) Berkaitan dengan kemampuan peserta didik.
- 4) Berbasis kinerja peserta didik.
- 5) Memotivasi belajar peserta didik.
- 6) Menekankan pada kegiatan dan pengalaman belajar peserta didik.
- 7) Memberi kebebasan peserta didik untuk mengkonstruksi responnya.
- 8) Menekankan keterpaduan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- 9) Mengembangkan kemampuan berpikir divergen.
- 10) Menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran.
- 11) Menghendaki balikan yang segera dan terus menerus.
- 12) Menekankan konteks yang mencerminkan dunia nyata.
- 13) Terkait dengan dunia kerja.
- 14) Menggunakan data yang diperoleh langsung dari dunia nyata.
- 15) Menggunakan berbagai cara dan instrumen.

Penyusunan kisi-kisi Soal

Evaluasi, penilaian, pengukuran, tes dan non tes merupakan komponen penting dalam pembelajaran. Evaluasi adalah suatu proses yang mencakup kegiatan pengukuran dan penilaian. Pengukuran adalah pemberian angka pada atribut dari objek, orang atau kejadian yang dilakukan untuk menunjukkan perbedaan dalam jumlah. Penilaian adalah pengambilan keputusan berdasarkan hasil pengukuran dan kriteria tertentu, yang bersifat kualitatif. Sedangkan tes adalah sebagai alat ukur.



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

Untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi, guru dapat melakukan penilaian melalui tes dan non tes. Tes meliputi tes lisan, tertulis (bentuk uraian, pilihan ganda, jawaban singkat, isian, menjodohkan, benar-salah), dan tes perbuatan yang meliputi: kinerja (*performance*), penugasan (projek) dan hasil karya (produk). Penilaian non-tes contohnya seperti penilaian sikap, minat, motivasi, penilaian diri, portfolio, *life skill*.

Tes Dalam menentukan perilaku yang akan diukur, penulis soal dapat mengambil atau memperhatikan jenis perilaku yang telah dikembangkan oleh para ahli pendidikan, di antaranya seperti Benjamin S. Bloom, Quellmalz, R.J. Mazano dkk, Robert M. Gagne, David Krathwohl, Norman E. Gronlund dan R.W. de Maclay, Linn dan Gronlund. perbuatan dan penilaian non tes dilakukan melalui pengamatan (observasi). Ranah kognitif yang dikembangkan Benjamin S. Bloom adalah: (1) Ingatan di antaranya seperti: menyebutkan, menentukan, menunjukkan, mengingat kembali, mendefinisikan; (2) Pemahaman di antaranya seperti: membedakan, mengubah, memberi contoh, memperkirakan, mengambil kesimpulan; (3) Penerapan di antaranya seperti: menggunakan, menerapkan; (4) Analisis di antaranya seperti: membandingkan, mengklasifikasikan, mengkategorikan, menganalisis; (5) Sintesis antaranya seperti: menghubungkan, mengembangkan, mengorganisasikan, menyusun; (6) Evaluasi di antaranya seperti: menafsirkan, menilai, memutuskan.

Jenis perilaku yang dikembangkan Quellmalz adalah: (1) ingatan, (2) analisis, (3) perbandingan, (4) penyimpulan, (5) evaluasi. Jenis perilaku yang dikembangkan R. J. Mazano dkk. adalah: (1) keterampilan memusat (*focusing skills*), seperti: mendefinisikan, merumuskan tujuan, (2) keterampilan mengumpulkan informasi, seperti: mengamati, merumuskan pertanyaan, (3) keterampilan mengingat, seperti: merekam, mengingat, (4) keterampilan mengorganisasi, seperti: membandingkan, mengelompokkan, menata/mengurutkan, menyajikan; (5) keterampilan menganalisis, seperti



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

Bila ingin mengukur perilaku yang lebih tinggi, guru dapat mendaftar terlebih dahulu semua perilaku yang dapat diukur, mulai dari perilaku yang sangat sederhana/mudah sampai dengan perilaku yang paling sulit/tinggi, berdasarkan rumusan kompetensinya (baik standar kompetensi maupun kompetensi dasar). Dari susunan perilaku itu, dipilih satu perilaku yang tepat diujikan kepada peserta didik, yaitu perilaku yang sesuai dengan kemampuan peserta didik di kelas.

Sebelum menyusun kisi-kisi dan butir soal perlu ditentukan jumlah soal setiap kompetensi dasar dan penyebaran soalnya. Untuk lebih jelasnya, perhatikan contoh penilaian akhir semester berikut ini.

Contoh penyebaran butir soal untuk penilaian akhir semester ganjil

No	Kompetensi Dasar	Materi	Jumlah soal tes tulis		Jumlah soal Praktik
			PG	Uraian	
1	3.1	6	--	1
2	3.2	--	2	--
3	3.3	8	--	--
Jumlah soal			40	5	2

Kisi-kisi (*test blue-print* atau *table of specification*) merupakan deskripsi kompetensi dan materi yang akan diujikan. Tujuan penyusunan kisi-kisi adalah untuk menentukan ruang lingkup dan sebagai petunjuk dalam menulis soal. Kisi-kisi dapat berbentuk format atau matriks seperti contoh berikut ini.

FORMAT KISI-KISI PENULISAN SOAL

Jenis sekolah :

Jumlah soal :

Mata pelajaran :

Bentuk soal/tes :



Kurikulum :

Penyusun : 1.

Alokasi waktu :

2.

No.	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Kls/ smt	Materi pokok	Indikator soal	Nomor soal

Keterangan:

Isi pada kolom 2, 3, 4, dan 5 adalah harus sesuai dengan pernyataan yang ada di dalam silabus/kurikulum. Penulis kisi-kisi tidak diperkenankan mengarang sendiri, kecuali pada kolom 6.

Kisi-kisi yang baik harus memenuhi persyaratan berikut ini.

- Kisi-kisi harus dapat mewakili isi silabus/kurikulum atau materi yang telah diajarkan secara tepat dan proporsional.
- Komponen-komponennya diuraikan secara jelas dan mudah dipahami.
- Materi yang hendak ditanyakan dapat dibuatkan soalnya.

Perumusan Indikator Soal

Indikator dalam kisi-kisi merupakan pedoman dalam merumuskan soal yang dikehendaki. Kegiatan perumusan indikator soal merupakan bagian dari kegiatan penyusunan kisi-kisi. Untuk merumuskan indikator dengan tepat,



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

guru harus memperhatikan materi yang akan diujikan, indikator pembelajaran, kompetensi dasar, dan standar kompetensi. Indikator yang baik dirumuskan secara singkat dan jelas. Syarat indikator yang baik:

- menggunakan kata kerja operasional (perilaku khusus) yang tepat,
- menggunakan satu kata kerja operasional untuk soal objektif, dan satu atau lebih kata kerja operasional untuk soal uraian/tes perbuatan,
- dapat dibuatkan soal atau pengecohnya (untuk soal pilihan ganda).

Penulisan indikator yang lengkap mencakup A = *audience* (peserta didik), B = *behaviour* (perilaku yang harus ditampilkan), C = *condition* (kondisi yang diberikan), dan D = *degree* (tingkatan yang diharapkan). Ada dua model penulisan indikator. Model pertama adalah menempatkan kondisinya di awal kalimat. Model pertama ini digunakan untuk soal yang disertai dengan dasar pernyataan (stimulus), misalnya berupa sebuah kalimat, paragraf, gambar, denah, grafik, kasus, atau lainnya, sedangkan model yang kedua adalah menempatkan peserta didik dan perilaku yang harus ditampilkan di awal kalimat. Model yang kedua ini digunakan untuk soal yang tidak disertai dengan dasar pertanyaan (stimulus).

Penulisan indikator yang lengkap mencakup A = *audience* (peserta didik), B = *behaviour* (perilaku yang harus ditampilkan), C = *condition* (kondisi yang diberikan), dan D = *degree* (tingkatan yang diharapkan). Ada dua model penulisan indikator. Model pertama adalah menempatkan kondisinya di awal kalimat. Model pertama ini digunakan untuk soal yang disertai dengan dasar pernyataan (stimulus), misalnya berupa sebuah kalimat, paragraf, gambar, denah, grafik, kasus, atau lainnya, sedangkan model yang kedua adalah menempatkan peserta didik dan perilaku yang harus ditampilkan di awal kalimat. Model yang kedua ini digunakan untuk soal yang tidak disertai dengan dasar pertanyaan (stimulus).

Contoh soal pada mata pelajaran Antropologi



Indikator: Peserta didik dapat menganalisis wujud kebudayaan berdasarkan teori antropologi dengan benar

Soal: Setiap orang yang berjalan di depan orang yang lebih tua, badan sedikit dibungkukkan. Hal tersebut merupakan suatu cara untuk menunjukkan rasa hormat pada yang tua. Norma yang dijelaskan merupakan wujud kebudayaan sebagai

- a. benda-benda hasil karya manusia
- b. aktivitas berpola manusia dalam masyarakat
- c. kebudayaan fisik,
- d. ide dan gagasan (Kunci: d)

Langkah-langkah Penyusunan Butir Soal

Agar soal yang disiapkan oleh setiap guru menghasilkan bahan ulangan/ujian yang sahih dan handal, maka harus dilakukan langkah-langkah berikut, yaitu:

- (1) menentukan tujuan tes,
- (2) menentukan kompetensi yang akan diujikan,
- (3) menentukan materi yang diujikan,
- (4) menetapkan penyebaran butir soal berdasarkan kompetensi, materi, dan bentuk penilaiannya (tes tertulis: bentuk pilihan ganda, uraian; dan tes praktik),
- (5) menyusun kisi-kisinya,
- (6) menulis butir soal,
- (7) memvalidasi butir soal atau menelaah secara kualitatif,
- (8) merakit soal menjadi perangkat tes
- (9) menyusun pedoman penskorannya
- (10) uji coba butir soal,
- (11) analisis butir soal secara kuantitatif dari data empirik hasil uji coba, dan



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

(12) perbaikan soal berdasarkan hasil analisis

Penyusunan Butir Soal Tes Tertulis

Penulisan butir soal tes tertulis merupakan suatu kegiatan yang sangat penting dalam penyiapan bahan ulangan/ujian. Setiap butir soal yang ditulis harus berdasarkan rumusan indikator soal yang sudah disusun dalam kisi-kisi dan berdasarkan kaidah penulisan soal bentuk obyektif dan kaidah penulisan soal uraian.

Penggunaan bentuk soal yang tepat dalam tes tertulis, sangat tergantung pada perilaku/kompetensi yang akan diukur. Ada kompetensi yang lebih tepat diukur/ditanyakan dengan menggunakan tes tertulis dengan bentuk soal uraian, ada pula kompetensi yang lebih tepat diukur dengan menggunakan tes tertulis dengan bentuk soal objektif. Bentuk tes tertulis pilihan ganda maupun uraian memiliki kelebihan dan kelemahan satu sama lain.

Keunggulan soal bentuk pilihan ganda di antaranya adalah dapat mengukur kemampuan/perilaku secara objektif, sedangkan untuk soal uraian di antaranya adalah dapat mengukur kemampuan mengorganisasikan gagasan dan menyatakan jawabannya menurut kata-kata atau kalimat sendiri. Kelemahan soal bentuk pilihan ganda di antaranya adalah sulit menyusun pengecohnya, sedangkan untuk soal uraian di antaranya adalah sulit menyusun pedoman penskorannya.

Penulisan Soal Bentuk Uraian

Menulis soal bentuk uraian diperlukan ketepatan dan kelengkapan dalam merumuskannya. Ketepatan yang dimaksud adalah bahwa materi yang ditanyakan tepat diujikan dengan bentuk uraian, yaitu menuntut peserta didik untuk mengorganisasikan gagasan dengan cara mengemukakan atau mengekspresikan gagasan secara tertulis dengan



menggunakan kata-katanya sendiri. Adapun kelengkapan yang dimaksud adalah kelengkapan perilaku yang diukur yang digunakan untuk menetapkan aspek yang dinilai dalam pedoman penskorannya. Hal yang paling sulit dalam penulisan soal bentuk uraian adalah menyusun pedoman penskorannya. Penulis soal harus dapat merumuskan setepat-tepatnya pedoman penskorannya karena kelemahan bentuk soal uraian terletak pada tingkat subyektivitas penskorannya.

Berdasarkan metode penskorannya, bentuk uraian diklasifikasikan menjadi 2, yaitu uraian objektif dan uraian non-objektif. Bentuk uraian objektif adalah suatu soal atau pertanyaan yang menuntut sehimpunan jawaban dengan pengertian/konsep tertentu, sehingga penskorannya dapat dilakukan secara objektif. Artinya perilaku yang diukur dapat diskor secara dikotomis (benar - salah atau 1 - 0). Bentuk uraian non-objektif adalah suatu soal yang menuntut sehimpunan jawaban dengan pengertian/konsep menurut pendapat masing-masing peserta didik, sehingga penskorannya sukar untuk dilakukan secara objektif. Untuk mengurangi tingkat kesubjektifan dalam pemberian skor ini, maka dalam menentukan perilaku yang diukur dibuatkan skala. Contoh misalnya perilaku yang diukur adalah "kesesuaian isi dengan tuntutan pertanyaan", maka skala yang disusun disesuaikan dengan tingkatan kemampuan peserta didik yang akan diuji.

Agar soal yang disusun bermutu baik, maka penulis soal harus memperhatikan kaidah penulisannya. Untuk memudahkan pengelolaan, perbaikan, dan pengembangan soal, maka soal ditulis di dalam format kartu soal. Setiap satu soal dan pedoman penskorannya ditulis di dalam satu format. Contoh format soal bentuk uraian dan format penskorannya adalah seperti berikut ini.



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

KARTU SOAL												
Jenis Sekolah : Mata Pelajaran : Bahan Kls/Smt : Bentuk Soal : Aspek yang diukur :						Penyusun : 1. 2. 3. Tahun Ajaran :						
KOMPETENSI DASAR		BUKU SUMBER:										
		RUMUSAN BUTIR SOAL										
MATERI		NO SOAL:										
INDIKATOR SOAL												
		KETERANGAN SOAL										
NO	DIGUNAKAN UNTUK	TANGGAL	JUMLAH SISWA	TK	DP	PROPORSI PEMILIH ASPEK						KET.
						A	B	C	D	E	OMT	



FORMAT PEDOMAN PENSKORAN

NO SOAL	KUNCI/KRITERIA JAWABAN	SKOR

Bentuk soalnya terdiri dari: (1) dasar pertanyaan/stimulus bila ada/diperlukan, (2) pertanyaan, dan (3) pedoman penskoran.

Kaidah penulisan soal uraian seperti berikut.

1. Materi
 - a. Soal harus sesuai dengan indikator.
 - b. Setiap pertanyaan harus diberikan batasan jawaban yang diharapkan.
 - c. Materi yang ditanyakan harus sesuai dengan tujuan pengukuran.
 - d. Materi yang ditanyakan harus sesuai dengan jenjang jenis sekolah atau tingkat kelas.
2. Konstruksi
 - a. Menggunakan kata tanya/perintah yang menuntut jawaban terurai.
 - b. Ada petunjuk yang jelas tentang cara mengerjakan soal.
 - c. setiap soal harus ada pedoman penskorannya



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

- d. Tabel, gambar, grafik, peta, atau yang sejenisnya disajikan dengan jelas, terbaca, dan berfungsi.

KARTU SOAL												
Jenis Sekolah :				Penyusun : 1.								
Mata Pelajaran :				2.								
Bahan Kls/Smt :				3.								
Bentuk Soal :												
Tahun Ajaran :												
Aspek yang diukur :												
KOMPETENSI DASAR				BUKU SUMBER								
MATERI				RUMUSAN BUTIR SOAL								
				NO SOAL:								
				KUNCI :								
INDIKATOR SOAL												
				KETERANGAN SOAL								
NO	DIGUNAKAN UNTUK	TANGGAL	JUMLAH SISWA	TK	DP	PROPORSI PEMILIH						KET.
						A	B	C	D	E	OMT	



3. Bahasa

- a. Rumusan kalimat soal harus komunikatif.
- b. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar (baku).
- c. Tidak menimbulkan penafsiran ganda.
- d. Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu.
- e. Tidak mengandung kata/ungkapan yang menyinggung perasaan peserta didik.

Penulisan Soal Bentuk Pilihan Ganda

Menulis soal bentuk pilihan ganda sangat diperlukan keterampilan dan ketelitian. Hal yang paling sulit dilakukan dalam menulis soal bentuk pilihan ganda adalah menuliskan pengecohnya. Pengecoh yang baik adalah pengecoh yang tingkat kerumitan atau tingkat kesederhanaan, serta panjang-pendeknya relatif sama dengan kunci jawaban. Oleh karena itu, untuk memudahkan dalam penulisan soal bentuk pilihan ganda, maka dalam penulisannya perlu mengikuti langkah-langkah berikut, langkah pertama adalah menuliskan pokok soalnya, langkah kedua menuliskan kunci jawabannya, langkah ketiga menuliskan pengecohnya.

Untuk memudahkan pengelolaan, perbaikan, dan perkembangan soal, maka soal ditulis di dalam format kartu soal. Setiap satu soal ditulis di dalam satu format. Adapun formatnya seperti berikut ini.

Soal bentuk pilihan ganda merupakan soal yang telah disediakan pilihan jawabannya. Peserta didik yang mengerjakan soal hanya memilih satu jawaban yang benar dari pilihan jawaban yang disediakan. Soalnya mencakup: (1) dasar pertanyaan/stimulus (bila ada), (2) pokok soal (stem), (3) pilihan jawaban yang terdiri atas: kunci jawaban dan pengecoh.

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) merupakan rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

mencapai satu kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus.

Setiap pendidik wajib menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Oleh karena itu setiap satuan pendidikan perlu melakukan perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan” (Permendikbud No. 22 Tahun 2016).

Hakikat RPP

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD). Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan oleh guru secara mandiri dan/atau berkelompok di sekolah dikoordinasi, difasilitasi, dan disupervisi oleh dinas pendidikan atau kantor kementerian agama setempat.



Prinsip Penyusunan RPP

Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah memperhatikan prinsip-prinsip dalam penyusunan RPP. Adapun prinsip-prinsip tersebut sebagai berikut:

1. Perbedaan individual peserta didik antara lain kemampuan awal, tingkat intelektual, bakat, potensi, minat, motivasi belajar, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai. Dan/atau lingkungan peserta didik.
2. Partisipasi aktif peserta didik.
3. Berpusat pada peserta didik untuk mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inspirasi, inovasi dan kemandirian.
4. Pengembangan budaya membaca dan menulis yang dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.
5. Pemberian umpan balik dan tindak lanjut RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedial.
6. Penekanan pada keterkaitan dan keterpaduan antara KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar.
7. Mengakomodasi pembelajaran tematik-terpadu, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.
8. Penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

Hal yang sangat mendasar dari RPP Kurikulum 2013 ini bahwa pendekatan pembelajaran yang hendak dikembangkan harus menggambarkan sebuah proses pembelajaran yang lebih mengedepankan peran aktif peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan dan



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

keterampilannya. Sementara guru lebih banyak menampilkan perannya sebagai pembimbing dan failitator belajar bagi peserta didik.

Beberapa hal yang harus diketahui guru sebelum menyusun RPP, yaitu:

1. RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai kompetensi dasar.
2. Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis.
3. RPP disusun untuk setiap KD yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih.
4. Guru merancang penggalan RPP untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan di satuan pendidikan.

Komponen RPP

Berikut ini komponen-komponen minimal yang harus ada berdasarkan Permendikbud No. 22 Tahun 2016.

1. Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan
2. Identitas mata pelajaran atau tema / subtema
3. Kelas/semester
4. Materi pokok
5. Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai
6. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan
7. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi
8. Materi pembelajaran, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi.



9. Metode pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai.
10. Media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran.
11. Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar yang relevan.
12. Langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup.
13. Penilaian hasil pembelajaran.

Di dalam Permendikbud No. 22 tahun 2016, komponen-komponen RPP secara operasional diwujudkan dalam bentuk format berikut ini:

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	
Sekolah	:
Mata Pelajaran	:
Kelas/Semester	:
Materi Pokok	:
Alokasi Waktu	:
Tujuan Pembelajaran	:
Kompetensi Dasar	:
Indikator Pencapaian Kompetensi *)	
Materi Pembelajaran	:
Metode Pembelajaran	:
Media Pembelajaran	:
Sumber Belajar	:
Langkah-Langkah Pembelajaran:	
1. Pertemuan Pertama (...JP)	



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

- b. Pendahuluan
- c. Inti
- d. Penutup
- 2. Pertemuan Kedua (...JP)
 - a. Pendahuluan
 - b. Inti
 - c. Penutup
- 3. Dst.

Penilaian Hasil Belajar

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA Negeri 2 Pasuruan
Mata pelajaran : Antropologi
Kelas/Semester : XII/1
Materi Pokok : Dampak negatif globalisasi
Alokasi Waktu : 4 × 45 menit (2 kali pertemuan)

A. Kompetensi Inti /KI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku a. jujur, b. disiplin, c. santun, d. peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), e. bertanggung jawab, f. responsif, dan g. pro-aktif, dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks berdasarkan rasa ingin tahunya tentang a. ilmu pengetahuan, b. teknologi, c. seni, d. budaya, dan e. humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara: a. efektif, b. kreatif, c. produktif, d. kritis, e. mandiri, f. kolaboratif, g. komunikatif, dan h. solutif, dalam ranah konkret dan abstrak terkait



dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu menggunakan metoda sesuai dengan kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengidentifikasi, menganalisis dan menilai dampak negatif perubahan sosial, pembangunan nasional, globalisasi, dan modernisasi terhadap kehidupan sosialkultural masyarakat Indonesia (misalnya: perilaku koruptif, diskriminatif, pelanggaran HAM, kekerasan dalam rumah tangga, dan hedonisme).	3.2.19 Mengidentifikasi dampak negatif globalisasi (misalnya: perilaku koruptif, diskriminatif, pelanggaran HAM, kekerasan dalam rumah tangga, dan hedonisme) 3.2.20 Menyimpulkan dampak negatif globalisasi (misalnya: perilaku koruptif, diskriminatif, pelanggaran HAM, kekerasan dalam rumah tangga, dan hedonisme) 3.2.21 Menilai dampak negatif globalisasi (misalnya: perilaku koruptif, diskriminatif, pelanggaran HAM, kekerasan dalam rumah tangga, dan hedonisme)
4.2 Menggunakan pendekatan Antropologi dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menilai dampak negatif perubahan sosial, pembangunan nasional, globalisasi, dan modernisasi terhadap kehidupan sosialkultural masyarakat Indonesia (misalnya: perilaku koruptif, diskriminatif, pelanggaran HAM, kekerasan dalam rumah tangga, dan hedonisme).	4.2.11 Melakukan diskusi kelompok dalam mengidentifikasi dampak negatif globalisasi menggunakan pendekatan Antropologi 4.3.12 Menyusun laporan menggunakan media powerpoint tentang dampak negatif globalisasi 4.3.13 Mempresentasikan laporan tentang dampak negatif globalisasi menggunakan media powerpoint



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan saintifik dan model *problem based learning*, peserta didik dapat mengidentifikasi, menganalisis dan menilai dampak negatif perubahan sosial, pembangunan nasional, globalisasi, dan modernisasi terhadap kehidupan sosialkultural masyarakat Indonesia (misalnya: perilaku koruptif, diskriminatif, pelanggaran HAM, kekerasan dalam rumah tangga, , dan hedonisme), mengidentifikasi menggunakan pendekatan antropologi, dengan mengembangkan nilai karakter rasa ingin tahu, disiplin, tanggung jawab, toleran, dan santun.

D. Materi Pembelajaran

Dampak negatif Globalisasi terhadap kehidupan sosiokultural masyarakat Indonesia (misalnya: perilaku koruptif, diskriminatif, pelanggaran HAM, kekerasan dalam rumah tangga, , dan hedonisme)

E. Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik
Model : *Problem Based Learning*
Metode : Diskusi, tanya jawab, presentasi

F. Media Pembelajaran

Media : Gambar, video, powerpoint
Alat : Papan tulis, spidol, LCD proyektor, laptop, smartphone

G. Sumber Belajar

1. Buku Siswa :
Nur Rohmah, Annisa dan Istiana Nen Arienti. Buku Siswa Antropologi untuk SMA/MA XII Peminatan Ilmu-ilmu Bahasa dan Budaya Kurikulum 2013 Edisi Revisi. Solo : Mediatama. 2016.
2. <http://www.depokpos.com/arsip/2018/05/industri-perbankan-di-era-globalisasi/>
(Diunduh pada 26 Juli 2018, pukul 10.00 WIB).
3. Internet, majalah, koran, dan buku lain yang relevan.
4. Masyarakat di lingkungan sekitar.



H. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan ke-11 (2 x 45 menit)

Sintaks	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam. Salah satu peserta didik memimpin menyanyikan lagu Indonesia Raya kemudian berdoa bersama. Guru menanyakan kehadiran peserta didik. 2. Peserta didik mengecek kebersihan kelas, minimal di sekitar tempat duduknya tidak ada sampah atau benda yang tidak berhubungan dengan pelajaran. 3. Guru bersama peserta didik mengingat kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya tentang konsep globalisasi. 4. Guru memberikan apersepsi dengan menceritakan fenomena globalisasi di Indonesia pada saat ini, misalnya : maraknya game online <i>Mobile Legend</i>. "Apakah kalian pernah memainkan game <i>Mobile Legend</i> atau game online sejenis? Bagaimana pendapat kalian mengenai fenomena tersebut? Apakah fenomena tersebut termasuk globalisasi? Jelaskan pendapatmu." 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari yaitu dampak negatif globalisasi terhadap kehidupan sosialkultural masyarakat Indonesia serta teknik penilaian yang akan digunakan. 	10 menit
<p>Orientasi Peserta Didik pada Masalah</p> <p>Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar</p>	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diminta untuk mengeluarkan smartphone dan membuka media sosial (<i>Instagram, Whatsapp, Facebook, Wikipedia, Twitter, Youtube, Game Online, Line</i>) untuk mencari informasi terbaru baik dari dalam negeri maupun dari luar negeri. Beberapa peserta didik diminta untuk membacakan informasi menarik yang mereka temukan. Peserta didik menyampaikan pendapat mengenai masalah-masalah yang muncul dari penggunaan media sosial di era globalisasi. 2. Peserta didik membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang dan duduk berkelompok dengan tertib. Guru membagikan artikel berita kepada setiap kelompok. 3. Peserta didik membaca dengan cermat artikel berita tentang globalisasi di bidang ekonomi dengan judul "Industri Perbankan di Era Globalisasi". http://www.depokpos.com/arsip/2018/05/industri-perbankan-di-era-globalisasi/ 	75 menit



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

Sintaks	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Membimbing penyelidikan	<p>4. Berdasarkan artikel berita, peserta didik secara berkelompok diminta mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru :</p> <p>a) Mengidentifikasi dampak negatif globalisasi (misalnya: perilaku koruptif, diskriminatif, pelanggaran HAM, kekerasan dalam rumah tangga, dan hedonisme).</p> <p>b) Menganalisis dampak negatif globalisasi (misalnya: perilaku koruptif, diskriminatif, pelanggaran HAM, kekerasan dalam rumah tangga, dan hedonisme).</p> <p>c) Merumuskan upaya pemecahan terhadap masalah-masalah yang muncul akibat adanya globalisasi berdasarkan hasil analisis.</p> <p>5. Peserta didik membagi tugas dalam kelompok untuk mencari informasi dari berbagai sumber, seperti buku, surat kabar, atau internet tentang dampak negatif globalisasi yang berkaitan dengan artikel berita (misalnya: perilaku koruptif, diskriminatif, pelanggaran HAM, kekerasan dalam rumah tangga, dan hedonisme). Selama proses penyelidikan, guru mendampingi dan mengamati aktivitas peserta didik.</p> <p>6. Peserta didik melakukan diskusi kelompok berdasarkan hasil pencarian informasi yang telah dilakukan anggota kelompok untuk menjawab pertanyaan dari guru. Peserta didik dapat membuka kembali materi tentang konsep perilaku koruptif, diskriminatif, pelanggaran HAM, kekerasan dalam rumah tangga, dan hedonisme, atau konsep lain yang berkaitan dengan dampak negatif globalisasi. Guru membimbing selama proses diskusi kelompok.</p> <p>7. Peserta didik secara berkelompok diminta menyusun laporan hasil kerja kelompok dengan media powerpoint (menggunakan smartphone atau laptop) dengan menarik dan kreatif. Jika penyusunan laporan tidak selesai maka dilanjutkan di luar jam pembelajaran di kelas.</p>	
	<p>Penutup</p> <p>1. Peserta didik mengungkapkan pengalaman belajarnya pada hari itu. Guru memberikan apresiasi terhadap pengalaman belajar peserta didik.</p>	5 menit



Sintaks	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<p>2. Guru mengingatkan peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok menyusun laporan hasil diskusi tentang dampak negatif globalisasi menggunakan powerpoint dengan kreatif. Pada pertemuan selanjutnya, peserta didik mempresentasikan laporan berupa powerpoint di depan kelas menggunakan LCD Proyektor.</p> <p>3. Guru mengakhiri proses pembelajaran dengan mengucapkan salam.</p>	

Pertemuan ke-2 (2 x 45 menit)

Sintaks	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam. Salah satu peserta didik memimpin menyanyikan lagu Indonesia Raya kemudian berdoa bersama. Guru menanyakan kehadiran peserta didik. 2. Peserta didik mengecek kebersihan kelas, minimal di sekitar tempat duduknya tidak ada sampah atau benda yang tidak berhubungan dengan pelajaran. 3. Guru bersama peserta didik mengingat kembali kegiatan pembelajaran pada pertemuan sebelumnya yaitu mengidentifikasi dan menganalisis dampak negatif globalisasi serta merumuskan upaya penyelesaian masalah yang muncul berdasarkan tayangan yang diberikan oleh guru. 4. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan serta teknik penilaian yang akan digunakan. 	10 menit
<p>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <p>Mengevaluasi proses pemecahan masalah</p>	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik duduk sesuai dengan kelompok kerja. Masing-masing kelompok mempersiapkan laporan hasil kerja berupa powerpoint untuk dipresentasikan di depan kelas. 2. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja berupa powerpoint di depan kelas. Kelompok lain menanggapi dan melakukan tanya jawab dengan guru sebagai fasilitator. Pertanyaan-pertanyaan yang muncul dalam kegiatan ini ditulis oleh masing-masing peserta didik di buku catatannya. 3. Setelah masing-masing kelompok menyampaikan hasil kerjanya, peserta didik bersama-sama mengevaluasi proses pemecahan masalah terkait dengan permasalahan-permasalahan yang muncul. Peserta didik dapat menyampaikan pendapatnya. 	70 menit



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

Sintaks	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	4. Peserta didik menyimpulkan tentang materi dampak negatif globalisasi terhadap kehidupan sosialkultural masyarakat Indonesia.	
	Penutup <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik mengungkapkan pengalaman belajarnya dan memberikan apresiasi atas pengalaman belajar peserta didik. 2. Guru memberikan penguatan materi tentang dampak negatif globalisasi terhadap kehidupan sosialkultural masyarakat Indonesia. 3. Guru meminta peserta didik untuk membaca dan mencari informasi dari internet untuk materi pada pertemuan berikutnya tentang dampak negatif modernisasi. 4. Guru mengakhiri proses pembelajaran dengan mengucapkan salam. 	10 menit

I. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Sikap

- a. Teknik penilaian : Observasi
- b. Bentuk penilaian : Lembar observasi
- c. Instrumen penilaian : Jurnal (terlampir)

2. Pengetahuan

- a. Teknik penilaian : Penugasan, Tes Tertulis
- b. Bentuk penilaian : Uraian, Pilihan Ganda
Instrumen penilaian (terlampir)

3. Keterampilan

Teknik/bentuk penilaian : Unjuk kerja, Produk (powerpoint)



Instrumen penilaian (terlampir)

Pasuruan, Juli 2018
Mengetahui
Kepala SMA Negeri 2 Pasuruan

Guru Mata Pelajaran,

Drs. Gathot Suyono

Nina Safrina,S.Ant



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

LAMPIRAN 1. MATERI

DAMPAK NEGATIF GLOBALISASI

A. Pengertian Globalisasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat (2013 : 455), globalisasi berarti proses masuknya ke ruang lingkup dunia. Menurut Robertson (dalam Sztompka, 2011:101), globalisasi diartikan sebagai proses yang menghasilkan dunia tunggal, dimana masyarakat di seluruh dunia menjadi saling tergantung di semua aspek kehidupan seperti dalam bidang politik, ekonomi, dan budaya (kultural).



Konsep globalisasi dipahami sebagai kegiatan ekonomi, teknologi, serta komunikasi. Dikarenakan globalisasi merambah ke segala bidang kehidupan kita dan saling dipengaruhi oleh kehidupan negara-negara lain, proses globalisasi secara tidak langsung memberi gambaran bahwa kita semua hidup dalam satu dunia yang sama, dimana dalam dunia tersebut, individu, kelompok dan bangsa-bangsa saling bergantung satu sama lain.

B. Faktor-faktor Penyebab Globalisasi

Penyebab globalisasi dapat dibagi menjadi dua faktor yaitu faktor ekstern dan faktor intern.

1) Faktor Ekstern

Faktor ekstern munculnya globalisasi berasal dari luar negeri dan perkembangan dunia. Faktor tersebut sebagai berikut :

- Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK)
- Penemuan sarana komunikasi yang semakin canggih
- Kesepakatan internasional tentang pasar bebas
- Modernisasi atau pembaruan di berbagai bidang yang dilakukan negara-negara di dunia mempengaruhi negara lain untuk mengadopsi atau meniru hal yang sama.
- Keberhasilan perjuangan prodemokrasi di beberapa negara di dunia sedikit banyak memberi inspirasi bagi munculnya tuntutan transparansi dan globalisasi di sebuah negara
- Meningkatnya peran dan lembaga-lembaga internasional
- Perkembangan HAM (Hak Asasi Manusia)

Catatan Kepala Sekolah

.....

.....

.....

.....

.....



h.



2) Faktor Intern

Faktor intern munculnya globalisasi berasal dari dalam negeri. Berikut ini adalah faktor-faktor intern tersebut.

- a. Ketergantungan sebuah negara terhadap negara-negara lain di dunia
- b. Kebebasan pers
- c. Berkembangnya transparansi dan demokrasi pemerintahan
- d. Munculnya berbagai lembaga politik dan swadaya masyarakat
- e. Berkembangnya cara berpikir dan semakin majunya pendidikan masyarakat

C. Dampak Negatif Globalisasi

Berikut ini adalah beberapa perilaku negatif yang dapat muncul karena globalisasi, antara lain :

1. Perilaku Koruptif

Perilaku koruptif berarti perilaku yang bersifat korupsi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, korupsi adalah penyelewengan atau penggelapan (uang negara atau perusahaan) dan sebagainya untuk kepentingan pribadi atau orang lain.



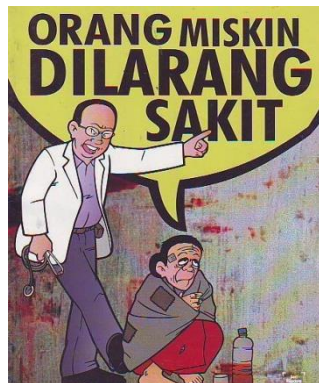
2. Perilaku Diskriminatif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, diskriminasi adalah perbedaan perlakuan terhadap sesama warga negara (berdasarkan warna kulit, golongan, suku, ekonomi, agama dan sebagainya). Berdasarkan kasus sosiologi, diskriminasi adalah suatu sikap yang merupakan usaha untuk



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

membedakan secara sengaja terhadap golongan-golongan yang berkaitan dengan kepentingan tertentu. Dalam diskriminasi, golongan tertentu diperlakukan berbeda dengan golongan-golongan lain. Perbedaan itu didasarkan pada suku bangsa, agama, mayoritas, atau bahkan minoritas dalam masyarakat.



3. Perilaku Pelanggaran HAM

Menurut UU No.39 Tahun 1999 tentang HAM, menyatakan bahwa pelanggaran hak asasi manusia adalah setiap perbuatan seseorang atau kelompok orang termasuk aparat negara baik disengaja maupun tidak disengaja atau kelalaian yang secara hukum mengurangi, menghalangi, membatasi, dan/atau mencabut hak asasi manusia seseorang atau kelompok orang yang dijamin oleh undang-undang ini, dan tidak mendapatkan, atau dikhawatirkan tidak akan memperoleh penyelesaian hukum yang adil dan benar, berdasarkan mekanisme hukum yang berlaku.



4. Kekerasan Dalam Rumah Tangga

Kekerasan Dalam Rumah Tangga adalah setiap perbuatan terhadap seseorang terutama perempuan, yang berakibat timbulnya kesengsaraan atau penderitaan secara fisik, seksual, psikologis, dan/atau penelantaran rumah tangga termasuk ancaman untuk melakukan perbuatan, pemaksaan, atau perampasan kemerdekaan secara melawan hukum dalam lingkup rumah tangga.



5. Perilaku Hedonisme

Hedonisme merupakan suatu pandangan hidup yang menganggap bahwa kesenangan dan kenikmatan materi merupakan tujuan utama dalam hidup. Hedonisme dapat mempengaruhi tingkah laku masyarakat karena dapat merusak moral dan budaya yang dimiliki oleh suatu bangsa. Berbagai bentuk hedonisme diantaranya adalah pesta pora, penggunaan obat-obatan terlarang, dan lain-lain.



6. Perilaku Konsumerisme

Konsumerisme merupakan paham yang menjadikan seseorang atau kelompok yang menjalankan proses konsumsi atau pemakaian barang-barang hasil produksi secara berlebihan atau tidak sepatutnya secara sadar dan berkelanjutan. Hal tersebut menjadikan manusia menjadi pecandu dari suatu produk, sehingga ketergantungan tersebut tidak dapat atau susah untuk dihilangkan.



7. Kejahatan Dunia Maya (*Cyber Crime*)

Cyber crime adalah istilah yang mengacu pada aktivitas kejahatan yang dilakukan di dunia maya dengan menggunakan teknologi komputer atau jaringan komputer. Termasuk ke dalam kejahatan dunia maya antara lain



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

adalah penipuan lelang secara online, pemalsuan cek, penipuan kartu kredit/*carding*, penipuan identitas, pornografi anak, dan lain-lain.



MATERI 9: PEMANTAPAN KEMAMPUAN MENGAJAR ANTROPOLOGI

A. KOMPETENSI

Melaksanakan pemantapan kemampuan mengajar melalui *peer teaching*.

B. INDIKATOR

Setelah mengikuti materi ini, diharapkan peserta diklat mampu:

1. Melakukan *peer teaching* dengan tepat dan benar sesuai dengan tahapan RPP yang telah disusun.
2. Mempraktekkan pembelajaran aktif sesuai dengan teori pembelajaran.
3. Melakukan evaluasi pelaksanaan PKM secara jujur dan bertanggungjawab.
4. Mengintegrasikan nilai-nilai utama PPK dalam pembelajaran.

C. MATERI

Pemantapan Kemampuan Mengajar Antropologi

Latar Belakang

Praktek Pembelajaran terbimbing merupakan kumulatif dari seluruh materi diklat Implementasi Kurikulum 2013 bagi Guru dan proses belajar mengajar dalam bentuk evaluasi praktik mengajar. Dengan mempelajari bahan ajar ini peserta diklat akan lebih mudah untuk mempersiapkan diri mengikuti evaluasi praktik mengajar.

Praktik mengajar merupakan suatu langkah pembinaan kompetensi mengajar bagi pendidik maupun tenaga kependidikan. Latihan praktik mengajar dapat dilakukan pada teman sejawat dalam kegiatan ini pesertanya adalah Guru SMA Mata Pelajaran Antropologi yang selanjutnya disebut sebagai peserta pelatihan.



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

Praktik mengajar yang dilakukan dengan teman sejawat disebut *peer teaching*. Karena kelompoknya kecil maka disebut dengan *micro teaching*. Sebaliknya, praktik mengajar yang dilakukan pada tempat mengajar sesungguhnya, maka kegiatan ini disebut dengan *real teaching*. Karena kelompok yang diajar lebih besar maka disebut juga *macro teaching*.

Pendekatan yang digunakan dalam praktik mengajar pada kegiatan ini adalah *micro teaching*. Pengajaran *micro teaching* merupakan salah satu bentuk model praktek kependidikan atau pelatihan mengajar. Dalam konteks yang sebenarnya, mengajar mengandung banyak tindakan, baik mencakup teknis penyampaian materi, penggunaan metode, penggunaan media, membimbing belajar, memberi motivasi, mengelola kelas, memberikan penilaian, dan seterusnya. Dengan kata lain, mengajar itu sangat kompleks. Oleh karena itu, dalam rangka penguasaan keterampilan dasar mengajar, peserta pelatihan perlu berlatih secara parsial, artinya tiap-tiap komponen keterampilan dasar mengajar itu perlu dikuasai. Dalam *micro teaching*, pelatihan praktik mengajarnya dilakukan dalam lingkup terbatas (mikro) untuk mengembangkan keterampilan dasar mengajar (*base teaching skill*) yang dilaksanakan secara terisolasi dan dalam situasi yang disederhanakan atau dkecilkan”.

Dalam kegiatan ini seluruh peserta diklat secara bergantian akan mengikuti praktik mengajar. Untuk itu para guru diharuskan melakukan; (1) Persiapan, (2) Pelaksanaan Evaluasi dan, (3) *feedback*.

1. Tahap persiapan

Pada tahapan ini para peserta diklat ditugasi membuat silabus mata diklat/pembelajaran (Rancang Bangun Pembelajaran Mata Diklat)/ dan skenario pembelajaran dengan lama waktu yang telah ditentukan. Silabus pelajaran dan skenario pembelajaran tersebut sebaiknya dari tema yang dikuasai atau jika sudah ditentukan maka hendaknya benar-benar tema tersebut harus dikuasai. Apabila mata diklat atau tema mudah atau sudah



dikuasai maka akan memudahkan peserta dalam membuat indikatornya.

Indicator ini adalah sasaran belajar yang harus dicapai oleh peserta diklat

Silabus pembelajara dan scenario pembelajaran ini harus dikumpulkan sebelum pelaksanaan evaluasi kepada panitian pelaksana. Sebelum dikumpulkan sebaiknya kedua bahan tersebut dikonsultasikan kepada Widyaiswara/Penatar, agar terjadi kesesuaian antara materi, metode, media dan evaluasi. Hasil perencanaan baik akan mudahkannpeserta diklat untuk belajar

2. Pelaksanaan evaluasi praktik mengajar

Evaluasi praktik mengajar ini akan dilakukan selama satu hari. Peserta diklat akan menyampaikan materi pembelajaran yang telah dirancang dihadapan peserta diklat, pengamat (*observer*) atau penguji. Peserta diklat akan menyajikan materi sesuai dengan scenario pembelajaran yang telah dibuat, sedangkan peserta diklat yang lain dapat bertanya. Pada pelaksanaan kegiatan ini sebaiknya direkam sehingga dapat dijadikan feedback.

3. Feedback

Untuk memperbaiki tampilan, pengamat untuk evaluasi peserta yang telah tampil akan memberikan feedback. Pemberian feedback tersebut akan lebih baik apabila diikuti dengan pemutaran ulang rekaman dari masing-masing peserta diklat.. dengan memutar ulang rekaman, peserta diklat dapat mencocokkan antara masukan yang diberikan oleh pengamat atau penguji dengan pemutaran rekaman (hasil rekaman). Namun demikian apabila tidak tersedia hasil rekaman, feedback dapat disampaikan secara verbal dan dilengkapi dengan lembar evaluasi yang dapat diakses oleh peserta diklat.



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

Skenario Pembelajaran

Skenario pembelajaran merupakan penjabaran dari Rancang Bangun Pembelajaran Mata Diklat/ Pelajaran). Unsur-unsur umum yang terkandung dalam perencanaan tersebut adalah pembukaan, pelaksanaan, dan penutupan.

1. Pembukaan

Pembukaan ini waktu yang diperlukan sangat pendek yaitu antara 2 sampai 3 menit atau menyesuaikan. Dalam kurun waktu yang sangat pendek tersebut peserta diklat dapat menuliskan scenario pembelajaran yang akan dilakukan untuk membuka pelajaran dengan cara (a) mengulang materi yang lalu. Mengulang materi yang lalu dapat dilakukan dengan menanyakan secara lisan kepada peserta diklat lainnya atau tertulis (mengadakan kuis), (b) mengaitkan materi yang lalu dengan materi yang akan diajarkan hari ini, (c) menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini, (d) membangun climate setting dan (e) dan lain sebagainya.

2. Pelaksanaan

Waktu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran adalah antara 21 – 25 menit atau menyesuaikan. Dalam kurun waktu tersebut scenario pembelajaran tergambar susunan materi-materi secara hierarkhis maupun prosedural. Yang dimaksud hirarkhis adalah materi yang disajikan, hubungannya bersifat berjenjang/bersyarat antara beberapa indicator yang ingin dicapai. Sedangkan yang dimaksud prosedural adalah materi yang memuat langkah-langkah melakukan sesuatu.

3. Penutupan

Waktu yang digunakan untuk penutupan berkisar antara 3 sampai dengan 5 menit atau meyesuaikan. Dalam kurun waktu tersebut peserta diklat dapat membuat perencanaan dalam bentuk (a) meringkas, (b) member pertanyaan kepada peserta diklat lainnya untuk mengetahui



seberapa besar materi yang telah disampaikan diserap oleh peserta diklat, (c) dengan cara member tes, (d) memberikan tugas berupa makalah, atau (e) dan lain sebagainya.

Rancangan Lain

Untuk melengkapi persiapan mengajar, maka peserta diklat melengkapi Rancangan dan skenario pembelajarannya sesuai format. Banyak atau sedikitnya indikator yang akan dibuat tergantung dari ketersediaan waktu. Bila waktunya lebih panjang, indikator yang dibuat akan lebih banyak, sebaliknya bila waktunya pendek indikatornya lebih sedikit. Metode yang akan digunakan harus jelas. Metode yang digunakan tidak terlepas dari materi yang akan disampaikan. Media/alat peraga yang akan digunakan dalam praktik mengajar ini harus menarik. Media yang baik adalah media yang dapat membangun motivasi belajar peserta diklat lainnya.

Menyusun Materi Pembelajaran

Setiap peserta diklat menyusun materi pembelajaran lebih rinci sesuai dengan urutan yang telah direncanakan pada penyajian materi. Materi yang dibuat dapat diambil dari satu materi pokok/tema atau satu sub materi pokok/sub tema atau satu PB (pembelajaran) sesuai dengan kesepakatan, Materi yang sudah ditentukan disesuaikan dengan indikator keberhasilan yang ingin dicapai. Dalam menyusun atau membuat indikator yang harus diperhatikan adalah waktu. Ingat waktu yang diberikan untuk menyampaikan materi lebih kurang 20-25 menit atau menyesuaikan. Materi yang diajarkan lebih baik materi yang betul-betul Saudara kuasai, atau tidak boleh sama dengan materi peserta diklat lainnya. Atau jika sudah ditentukan, maka saudara harus benar-benar menguasai materi tersebut.

Meskipun materi yang akan disampaikan kurang dari 30 menit atau menyesuaikan, harus benar-benar dibuat, peserta diklat harus menyampaikan dalam lembar khusus seluruh materi (materi utuh) yang mencerminkan



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

keterkaitan antar materi pokok sebagaimana termuat dalam rancangan dan scenario pembelajaran.

Untuk mempermudah penilaian dalam pelaksanaan evaluasi praktik mengajar, peserta diklat diminta pula menyampaikan salinan slide/over Head Transparency (OHT sekarang sudah mulai ditinggalkan diganti power point) untuk materi yang akan disajikan dan dilampirkan pada materi pembelajaran.

Evaluasi Praktik mengajar

Peserta diklat yang diperbolehkan mengikuti evaluasi praktik mengajar adalah peserta yang telah menyelesaikan rancangan dan scenario pembelajarannya, serta melengkapi materi ajar dengan photo copy slide/OHT. Adapun hal-hal yang harus diperhatikan: persiapan sebelum evaluasi, pelaksanaan evaluasi praktik mengajar, dan *feedback*.

1. Persiapan sebelum evaluasi

Sebelum pelaksanaan evaluasi praktik mengajar, seluruh peserta diklat diharuskan:

- a. Menyerahkan rancangan dan scenario pembelajaran yang sudah disusun sesuai dengan format yang telah ditentukan kepada panitia penyelenggara.
- b. Mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan untuk pelaksanaan evaluasi.

2. Pelaksanaan evaluasi praktik mengajar

Evaluasi praktik mengajar dilakukan dalam satu kali penyajian. Dalam tahap ini peserta diklat akan menyampaikan materi dihadapan peserta diklat dan pengamat atau penguji. Pola pelaksanaan evaluasi praktik mengajar kondisinya sama dengan kegiatan belajar di kelas. Namun yang harus diperhatikan adalah suasana belajar menarik. Misalnya dalam evaluasi praktik mengajar ketrampilan bertanya, ketrampilan member



penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan dan keterampilan membuka dan menutup pelajaran harus terlihat.

Keempat keterampilan ini sesungguhnya harus terintegrasi dalam suatu pembelajaran. Namun yang lebih penting yang harus diperhatikan atau dilakukan dalam evaluasi praktik mengajar ini adalah keterampilan menjelaskan. Tujuan yang ingin dicapai dalam keterampilan menjelaskan agar semua peserta yang ada dalam ruang itu dapat memahami konsep yang dijelaskan. Konsep tersebut sampai pada sasaran apabila semua peserta yang ada dalam ruang tersebut terlibat dalam pembelajaran tersebut. Untuk mencapai hasil yang diinginkan tersebut ada beberapa hal yang harus dilakukan, antara lain adalah penyiapan media dan bahan dalam pembelajaran. Variasi media dalam pembelajaran harus terjadi baik antara visual, audio, maupun audio-visual.

Untuk melihat lebih rinci agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan, dan tujuan penilaian mencapai sasaran, maka saudara dapat mencermati dengan rinci descriptor dari format penilaian ujian *micro teaching*.

Selama proses pembelajaran berlangsung pada tahapan ini sebaiknya direkam. Hasil rekaman dan informasi yang diperoleh pengamat atau penguji dapat dijadikan sebagai bahan feedback bagi peserta diklat. Sehingga pada kegiatan feedback dapat dicross-check kepada hasil rekaman bila memungkinkan.

3. Feedback

Rekaman yang dilakukan dari tahap penyajian sebaiknya diputar ulang. Dari pemutaran ulang hasil rekaman tersebut, dapat dilihat kelemahan-kelemahan yang terjadi dan nantinya dapat diperbaiki untuk ujian peserta diklat atau hasil rekaman tersebut dapat untuk mensinkronisasikan dengan masukan yang diberikan oleh pengamat atau penguji.



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Berbasis Kecakapan Abad 21 Guru Sekolah Menengah Atas Mata Pelajaran Antropologi

Penilaian Kemampuan Mengajar

Kompetensi yang harus dimiliki seorang peserta diklat bukan saja kompetensi pengajaran, tetapi kompetensi penyusunan rancangan dan skenario pembelajaran. Keberhasilan seorang peserta diklat dalam mengajar tergantung dari rancangan dan skenario pembelajaran yang dibuat.

Penyusunan rancangan dan skenario pembelajaran yang baik, akan menghasilkan kompetensi mengajar yang baik pula. Kompetensi mengajar yang baik akan membangun motivasi belajar bagi peserta diklat. Untuk itu penyusunan rancangan dan skenario pembelajaran merupakan satu hal yang mutlak dilakukan dan dikuasai peserta diklat.

Adapun kompetensi yang dinilai terdiri atas dua yaitu rancangan dan skenario pembelajaran yang telah disusun oleh peserta diklat, dan kompetensi melaksanakan prosedur mengajar. Adapun kompetensi-kompetensi yang dinilai mulai dari tahap awal sampai dengan tahap akhir.

Kesimpulan

Evaluasi praktik mengajar dilakukan di depan peserta diklat, pengamat atau penguji. Waktu yang digunakan untuk evaluasi praktik mengajar tidak lebih dari 30 menit atau menyesuaikan. Seluruh peserta diklat yang diperbolehkan mengikuti evaluasi praktik mengajar adalah peserta yang telah menyelesaikan rancangan dan skenario pembelajaran. Setelah evaluasi praktik mengajar, peserta/penyaji akan diberikan feedback. Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan agar peserta diklat (praktikan) yang telah direkam mendapat umpan balik, sehingga kekurangan yang disampaikan oleh pengamat atau penguji dapat dicocokkan dengan melihat putaran ulang hasil rekamannya bila memungkinkan (terdapat rekamannya).

Masukan dari pengamat atau penguji yang terkait dengan skenario pembelajaran, peserta diklat harus memperbaiki skenario pembelajaran tersebut, sehingga waktu mengikuti ujian praktik mengajar sudah mendekati sempurna.



Tindak Lanjut

Pengalaman evaluasi Praktik Mengajar dapat dijadikan sebagai bekal dalam melakukan pengajaran di dalam kelas yang sebenarnya dan sekaligus dapat dijadikan bahan perbaikan untuk menghadapi ujian praktik mengajar.

D. AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Lembar Kegiatan (LK)

LK 12.1 Merancang Praktik Mengajar Pada Mata Pelajaran Antropologi .

1. Siapkan RPP beserta medianya sebagai bahan PKM!
2. Tentukan anggota kelompok yang bertugas sebagai guru model!
3. Tentukan anggota kelompok yang bertugas sebagai pengamat!
4. Lakukan PKM secara profesional dan bertanggungjawab! Diharapkan dalam bekerja kelompok mengedepankan nilai karakter gotong royong, secara bersama-sama menjalin komunikasi dan mewujudkan kerjasama yang baik agar dapat menghasilkan produk yang maksimal.

E. REFERENSI

Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional, menciptakan Pembelajaran kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005

Moh. Uzer Usman. *Menjadi Guru Profesional*, Bandung Remaja Rosdakarya, cetakan ke 13, 2001

Pedoman Pelaksanaan Micro Teaching, Jakarta: UNJ 2005

Pedoman Penngajaran Micro. Yogyakarta: UNY 2005

S.L. LA Sulo, Sugeng Paranto, Soedirdjo, Waspado. *Pengajaran Micro*, Jakata: Depdikbud. 1984

Teacher preparation star Chart: A self Assesment Tooll for Colleges of Education





Jl. Raya Arhanud, Desa Pendem, Junrejo, Kota Batu, Kode Pos: 65324
telepon: +62 (341) 532 100, 532110
fax: +62 (341) 532 100
email: pppptk.pknips@kemdikbud.go.id
website: <http://p4tkpknips.kemdikbud.go.id>